ΤΟ ΣΥΓΧΡΟΝΟ ΕΝΗΜΕΡΩΜΕΝΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ COMPUTERS

USER

- AMIGA
- ATARI ST
- ARCHIMEDES
- PC • AMSTRAD
- C-64 • SPECTRUM
- GAME CONSOLES

ΤΕΥΧΟΣ 8 ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 1990 ΔΡΧ. 400



AMSTRAD
Η ΕΠΟΜΕΝΗ ΓΕΝΙΑ

ΑΠΟΣΤΟΛΗ
COMPUTER ENTERTAIMENT SHOW

ΒΑΣΕΙΣ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ ΚΑΙ MODEMS

MEGA REVIEW
UNREAL

ΠΑΝΩ ΑΠΟ 30 REVIEWS & PREVI

- SILENT SERVISE II • TIME MACHINE • KILLING GAME SHOW
- SPY WHO LOVED ME • SUBBUTEO • GOLD RUSH • VENUS

Η ΛΥΣΗ ΤΟΥ LARRY II

Bruce Lee Lives

USER HIT

Το δυνατότερο παιχνίδι πολεμικών τεχνών που έχετε συναντήσει. Υπέροχα σκηνικά και κίνηση, τεχνητή νοημοσύνη των αντιπάλων σας και προγραμματιζόμενες ακολουθίες κινήσεων είναι μερικά από τα χαρακτηριστικά του. Θα σας μείνει αξέχαστο!

DELTA
COMPUTERS

ΣΠΑΡΤΗΣ 75, 124 61 ΧΑΪΔΑΡΙ, ΤΗΛ. 5811532 - FAX 5820643



USER

ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ
ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΙΔΑΡΙ 12461 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ:5820399 FAX:5820643

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ
ΡΕΝΑΤΟ ΓΚΡΕΛΛΟΝΙ

ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ
ΣΩΤΗΡΗΣ ΣΕΡΓΙΑΝΝΗΣ

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ/ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ
ΝΙΚΟΣ ΚΡΟΝΤΗΡΑΣ
ΘΟΔΩΡΗΣ ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΣ
ΓΙΩΡΓΟΣ ΑΒΔΟΥΛΑΣ
ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΠΑΓΩΝΗΣ
ΒΑΣΙΛΗΣ ΚΑΡΑΓΙΩΡΓΟΣ
ΒΑΣΙΛΗΣ ΛΟΥΜΗΣ
ΑΝΤΩΝΗΣ ΜΑΥΡΕΛΟΣ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΠΙΝΟΣ

LAY-OUT ΕΞΩΦΥΛΛΟ
ΔΙΟΝΥΣΗΣ ΕΥΑΓΓΕΛΑΤΟΣ

ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ - ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ
ΗΛΙΑΣ ΚΟΥΤΡΗΣ

ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΣΗ
R.M.G.

DESKTOP PUBLISHING
ΤΑΣΟΣ ΣΚΛΑΒΟΥΝΟΣ

ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ-ΕΝΘΕΣΕΙΣ
ΦΩΤΟΚΥΤΤΑΡΟ Ε.Π.Ε.
ΤΗΛ:75.16.333

ΜΟΝΤΑΖ
Γ.ΚΕΛΕΣΗΣ

ΕΚΤΥΠΩΣΗ
ΚΥΛΙΝΔΡΟΣ

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ
ΕΛΛΑΔΑ: 4400
ΚΥΠΡΟΣ: 5000

ΠΕΡΙΕ

ΧΟΜΕΝΑ



CARTHAGE



Ένα από τα πολλά νέα παιχνίδια της Psy-gnosis είναι και το Carthage που υπόσχεται να μας μεταφέρει στην εποχή της Ρωμαϊκής αυτοκρατορίας. Σαν αντίπαλος όμως, που είστε των Ρωμαίων πρέπει να μεταφέρετε με το άρμα σας εμπορεύματα σε όλη την Καρχηδονία (Carthage).

Φυσικά στο δρόμο σας θα συναντήσετε Ρωμαίους που έχουν αντίθετη γνώμη από εσάς.

Το παιχνίδι έχει όμως και στοιχεία στρατηγικής, πρέπει στον χάρτη της περιοχής, που απεικονείζεται με shaded fractal graphics, να τοποθετήσετε τα στρατεύματά σας έτσι ωστε να αντιμετωπίσουν την εισβολή των Ρωμαίων.

Τώρα το πως η οικονομία και το μέλλον μιάς ολόκληρης χώρας μπορεί να εξαρτηθεί από εσάς και το άρμα σας... θα το μάθετε αν έχετε Amiga ή ST!



AWESOME

Το Aweso-me είναι ένα νέο διαστημικό shoot-'em'up της Psy-gnosis με στοιχεία στρατηγικής όσον αφορά το εμπόριο. Μας έρχεται από τους προγραμματιστές των Beast και Beast II.

Μετά από αυτό δεν πιστεύω ότι χρειάζεται να πούμε τίποτα άλλο εκτός από το ότι βασίζεται στο σύστημα κίνησης του Rotox.

Δηλαδή αντί να γυρνάει το διαστημόπλοιό σας σε μία ακίνητη πίστα, το διαστημόπλοιό σας είναι ακίνητο και γυρνάνε τά ΠΑΝΤΑ σε σχέση με αυτό!

Θα έχει μεγάλο ρεπερτόριο όπλων και πολλούς εχθρούς για να καταστρέψετε ή να σας καταστρέψουν όπως μεγάλα διαστημικά τέρατα, εχθρικά σκάφη, πειρατές, αστεροειδής και διαστημικούς σταθμούς όπου μπορείτε να εμπορευθείτε όπλα κτλ.

Θα κυκλοφορίσει για Amiga.

SPELLBOUND

Φαίνεται ότι τώρα τελευταία είναι πολύ της μόδας οι μικροί μαθητευόμενοι μάγοι που κάνουν ένα λάθος και ο δάσκαλός τους, τους τιμωρεί ή μπλέκεται κάπου, ο δάσκαλός τους και πρέπει να τον σώσουν.

Αλλο ένα παιχνίδι από την Psygno-sis που έχει σαν ήρωά του έναν ή δύο μαθητευόμενους μάγους που πρέπει να σώσουν τον δάσκαλό τους.

Το Spellbound μας έρχεται από τους δημιουργούς του Baal και είναι ένα όμορφο platform 'n' ladder game. Υπάρχει δυνατότητα να παίξουν δυο παίχτες ταυτόχρονα και όλα τα στοιχεία αυτού του είδους των παιχνιδιών όπως μαγικά spells, πολλοί αντίπαλοι και μεγάλα τερατάκια.

Θα κυκλοφορίσει για ST και Amiga.



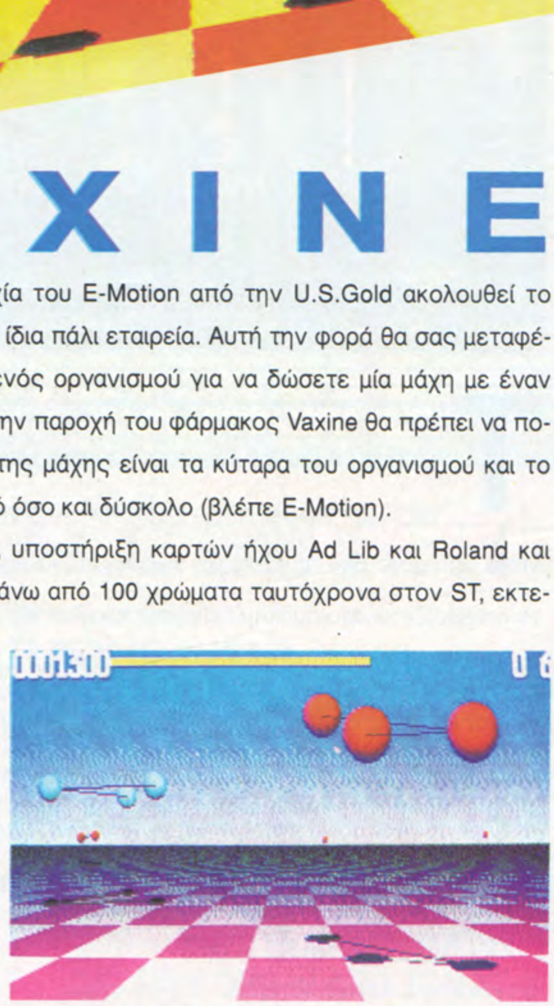
Το καλοκαίρι πέρασε, καιρός για... (νομίζατε ότι θα πω για σχολεία ε;) παιχνίδια ! Και τι παιχνίδια, αυτό το Χειμώνα τα Software Houses δεν πρόκειται να αφήσουν τα joysticks σας να ξεκουραστούν. Εχουν έρθει τόσα πολλά δελτία τύπου για τα παιχνίδια που πρόκειται να κυκλοφορήσουν, που θα μπορούσε όλο το τεύχος να ήταν αφιερωμένο στα previews, όμως επειδή αυτό είναι αδύνατο, αφιερώσαμε πέντε ολόκληρες σελίδες για να πάρετε μια ιδέα του τι σας περιμένει!. Μήνας Νοέμβριος, αφιερωμένος στα previews.



VAXINE

Μετά την επιτυχία του E-Motion από την U.S.Gold ακολουθεί το Vaxine από την ίδια πάλι εταιρεία. Αυτή την φορά θα σας μεταφέρει στο σώμα ενός οργανισμού για να δώσετε μία μάχη με έναν καινούργιο ιό. Ελέγχοντας την παροχή του φάρμακος Vaxine θα πρέπει να πολεμήσετε τον ιό. Το πεδίο της μάχης είναι τα κύταρα του οργανισμού και το gameplay θα είναι τόσο απλό όσο και δύσκολο (βλέπε E-Motion).

Θα έχει ray-traced γραφικά, υποστήριξη καρτών ήχου Ad Lib και Roland και γραφικών VGA για τα PC, πάνω από 100 χρώματα ταυτόχρονα στον ST, εκτεταμένη παλέτα χρωμάτων στην Amiga και θα κυκλοφορήσει σε συσκευασία... φαρμάκου, ναι σαν αυτά τα κυλινδρικά κουτάκια που έχουν μέσα χάπια. Vaxine λοιπόν ένα παιχνίδι που μας υπόσχεται σίγουρο πονοκέφαλο...





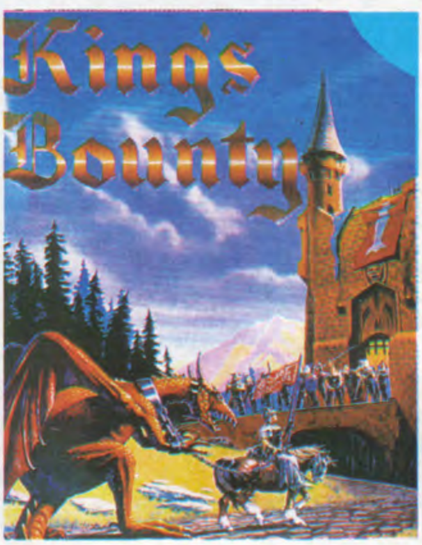
SHADOW SORCERER

Ακόμα ένα role-playing adventure της σειράς Advanced Dungeons & Dragons που όμως θα είναι λίγο διαφορετικό από τα προηγούμενα παιχνίδια της σειράς. Θα χρησιμοποιεί ένα νέο σύστημα επικοινωνίας με τον χρήστη που θα βασίζεται σε icons και θα παίζεται 100% με το ποντίκι. Οι κοντινές αναμετρήσεις θα απεικονίζονται σε τρισδιάστατο περιβάλλον όπως οι ηρωές σας και οι εχθροί, ενώ οι μετακινήσεις της ομάδας σας θα γίνονται σε έναν χάρτη χωρισμένο σε εξάγωνα (όπως στο επιτραπέζιο παιχνίδι).

Το σενάριο σας θέλει αυτή την φορά αρχηγό μιάς ομάδας τρομαγμένων προσφύγων, πρέπει να τους προστατεύετε από τις ορδές των Draconian, να τους βρίσκετε φαγητό, να εμποδίζετε τις εσωτερικές διαμάχες (πράγμα που θα χρειαστεί αρκετή διπλωματία) και να τους οδηγήσετε τελικά σε ένα ασφαλές μέρος για να ζήσουν ειρινικά. Περιπέτεια, αγωνία και γρήγορη δράση είναι μερικά από τα χαρακτηριστικά που θα σας συναρπάσουν.

Θα κυκλοφορήσει στα μέσα Οκτωμβρίου για ST, Amiga & PCs.

Το Kings Bounty είναι ένα τεράστιο role-playing adventure με έντονα στοιχεία στρατηγικής. Υπάρχουν τέσσερις ηπείροι για να περιπλανηθήτε ψάχνοντας να βρείτε το "σκήπτρο της τάξης", να ανακαλύψετε θησαυρούς και αρχαίους πάπυρους με spells και άλλα μυστικά και στο τέλος αφού εκπαιδεύσετε τους άντρες σας πολεμόντας με διάφορους εχθρούς και τέρατα να αντιμετωπίσετε σε μία τελική μάχη τον δράκο King Arech.



Το παιχνίδι είναι της New World Computing Inc. και θα κυκλοφορίσει από την U.S.Gold τον Οκτώμβριο για PCs, C64 Disk και για Amiga στις αρχές του 1991.

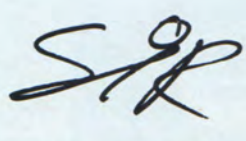
LOOM



Το πολυαναμενόμενο παιχνίδι της Lucas Arts επιτέλους φτάνει. Οι δημιουργοί των Indiana Jones, Zak Mckracken και Maniac Mansion υπόσχονται να μας μεταφέρουν στο απομονομένο και σκεπασμένο με ομίχλη νησί Loom, σε έναν φανταστικό κόσμο για να εκπληρώσουμε μία μυστηριώδη αποστολή ελέγχοντας τον νεαρό ήρωα Bobbin. Θα κυκλοφορίσει για ST, Amiga & PCs (θα υποστηρίζει όλες τις κάρτες γραφικών και ήχου την Roland MT32).

ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΔΟΣΗ

...Εδώ Ρενάτο Γκρελλόνι ΣΤΟΠ... ΑρχισυντάκτηςUser ΣΤΟΠ... Σεργιάννη ανέλαβε κσχχσσσχσσσκ (παράσιτα)... Θα... κσκχκσκσχ (ξανά παράσιτα)... γιατί... χσχσχσκσκ σχ (πολύ παράσιτα)... OVER... Γειά σας ονομάζομαι Σωτήρης Σεργιάννης, εκτελώ χρέη βοηθού Αρχισυντάκτη και ναι, είμαι επιτέλους μόνος! Το δύσκολο μέρος της υποθέσεως ήταν να πείσω τον Γ. Κουσέρα ότι στον Ελληνικό Στρατό θα πάρει ειδικότητα STuser, θα δουλεύει σε STE και θα είναι ο πρώτος στην Ελλάδα που θα πιάσει στα χέρια του TT! Αφού το κατάφερα βέβαια, (και αυτή την στιγμή ο πρώην Αρχισυντάκτης μου υπηρετεί την μητέρα πατρίδα, χε,χε!) στην συνέχεια δεν ήταν και τόσο δύσκολο να στείλω τον Ρ. Γκρελλόνι στο Βελγικό Κογκό ως ανταποκριτή του User στη 1η Παγκόσμια Εκθεση Περιφερειακών Amiga Που Εχουν Σχέση Με Desktop Video (η πρόσκληση που του έστειλα ήταν πολύ πειστική...). Ετσι για αυτό το μήνα θα σας ξεναγήσω εγώ στα περιεχόμενα του User με έναν όχι και τόσο... ορθόδοξο τρόπο! **ΤΙ ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΣΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ:** Πάρα πολλά και ενδιαφέροντα reviews και previews (όπως πάντα...). Μία πολυσέλιδη ανταπόκριση από την έκθεση European Entertainment Show που έγινε πρόσφατα στο Λονδίνο και φυσικά είμασταν εκεί. Mega review με θέμα το Unreal, ένα παιχνίδι που μπορεί άνετα, να σταθεί δίπλα στο Shadow Of The Beast. Την πολύ ενδιαφέρουσα συνέχεια της ξενάγησης στον μαγικό κόσμο των modems που άρχισε στο προηγούμενο τεύχος. Μία ματιά στο πρώτο! hardware antivirus το PC-Cillin. Ενα ΦΑ-ΝΤΑ-ΣΤΙ-ΚΟ εισαγωγικό άρθρο στους packers (αν δεν παινέψεις το σπίτι σου...) Μία αναλυτική παρουσίαση των νέων μηχανημάτων της Amstrad όπως μόνο το User θα μπορούσε να σας δώσει! Το Spell Shop που αυτό το μήνα έχει σε προσφορά ένα power spell για το Larry III. Τις πολύ ενδιαφέρουσες βασικές μας στήλες (midi, σχεδιαστικά προγράμματα, Stay Cool, Amiga Magic κτλ). Πολλά άλλα που βαριέμαι να τα γράψω και καλά θα κάνετε να τα δείτε μόνοι σας στα περιεχόμενα... **ΤΙ ΔΕΝ ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΣΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ:** Αφιέρωμα στις ταινίες της Μάρθας Βούτση. Δισέλιδη αναλυτική παρουσίαση όλων των games που έχουν κυκλοφορήσει για Oric Atmos. Παραδοσιακές συνταγές κατασκευής μπακλαβά. Φωτογραφίες των γιαγιάδων των συντακτών του USER. Ανάλυση της επίμαχης φάσεως που δεν δώθηκε πέναλτυ, στον αγώνα της προηγούμενης Κυριακής. Αρθρο με θέμα όλα τα games που η υπόθεσή τους είχε σχέση με ντολμαδάκια γιαλαντζί. Φωτορομάντζο αισθησιακού περιεχομένου. Διαγωνισμό με δώρο έναν laptop Cray. Γιγαντοαφίσα της Kim Basinger με ιδιόγραφη αφιέρωση. Τις πολύ ενδιαφέρουσες βασικές, μεταβλητές και δισμετάβλητες στήλες μας (για σίγουρο 13άρι!). Δημοσκόπηση σε κεντρική λαϊκή αγορά των βόρειων προαστίων με θέμα τις χελώνες Patera-Patera. Παρουσίαση κατ'αποκλειστικότητα του νέου νομοσχέδιου που κατατέθηκε στη βουλή και έχει σαν θέμα την απαγόρευση των οκτάμπιτων υπολογιστών μέσα στον δακτύλιο. **Ιχνος σοβαρότητας...**



Σωτήρης Σεργιάννης

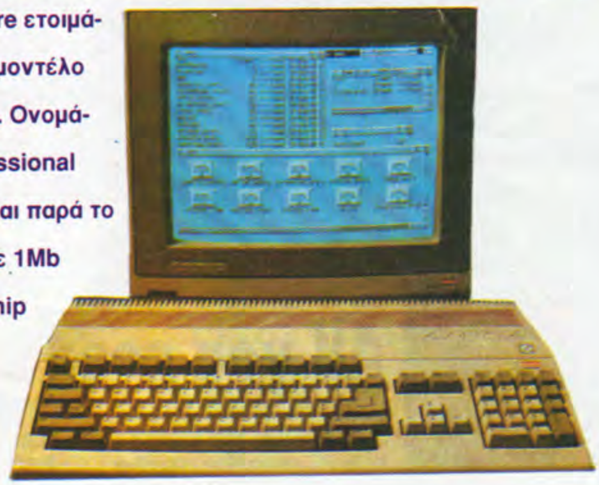
Η ΚΙΒΩΤΟΣ ΤΟΥ ASCII

Στις Ενωμένες Πολιτείες της Αμερικής (που αλλού;) δημιουργήθηκε μία οργάνωση που έχει σαν μοναδικό της σκοπό την μετατροπή των δέκα χιλιάδων πιο σημαντικών βιβλίων της ανθρωπότητας σε ASCII format. Η όλη επιχείρηση ονομάστηκε project Gutenburg και βασίζεται κυρίως σε εθελοντές. Τα κείμενα θα αποθηκευτούν σε CD-ROM disks.



Εμπιστευτικές πληροφορίες αναφέρουν ότι μέσα στα "δέκα χιλιάδες πιο σημαντικά βιβλία της ανθρωπότητας" περιλαμβάνονται (φυσικά!!) και όλα τα τεύχη του USER με ειδικό μνημόνιο στα άρθρα μου. Αν δεν παινέψεις το σπίτι σου...

ΝΕΟ ΜΟΝΤΕΛΟ AMIGA



Η Commodore ετοιμάζει το νέο μοντέλο της Amiga. Ονομάζεται Amiga 500-Professional (A500-P) και δεν θα είναι παρά το γνωστό μας μοντέλο με 1Mb Ram, το Enchanced Chip Set (ECS) και το Workbench 2.0 που "φοράει" η Amiga 3000. Το ECS θα προσφέρει επιπρόσθετες λειτουργίες διαχειρισμού του 1Mb Ram και αυτό θα οδηγήσει σε βελτιωμένα γραφικά και ήχο. Οσο για το Workbench 2.0 είναι πολύ βελτιωμένο σε σχέση με τον προκάτοχό του και φιλικό στον χρήστη αλλά δεν έχει αρχίσει ακόμα να διατίθεται στην μαζική αγορά γιατί η Commodore περιμένει να εντοπιστούν και να εξαλειφθούν όλα τα bugs της έκδοσης. Στην Αμερική ήδη άρχισε να κυκλοφορεί ένα μοντέλο που ονομάζεται A500-P, αλλά δεν είναι παρά ένα πακέτο με μία Amiga 500 με 1Mb Ram και διάφορα επαγγελματικά προγράμματα.

Η ίδια η Commodore πιστεύει ότι τα προβλήματα μή-συμβατότητας θα είναι ελάχιστα. Η A500-P υπολογίζεται ότι θα κυκλοφορήσει τον άλλο Σεπτέμβριο!!! και ότι η τιμή της θα είναι γύρω στις 100 λίρες μεγαλύτερη από το τωρινό μοντέλο.

RICK DANGEROUS II

Μετά την μεγάλη επιτυχία που έφερε στην Micro Style ο Rick Dangerous επιστρέφει, και επιστρέφει δρυμίτερος.

Αυτή την φορά θα χρειαστεί να πάει σε έναν άλλο πλανήτη για να σώσει την Γή από... εξωγήϊνους!

Ο συμπαθέστατος Rick έχει αλλάξει εμφάνιση και ίσως σας θυμίσει λίγο τον Flash Gordon μιας και τώρα φοράει μια παρόμοια στολή, έχει ξανθά μαλλιά (!!) και ένα ακτινοπίστολο.

Με 5 μεγάλες πίστες σίγουρα θα μας προσφέρει αρκετή διασκέδαση.

Αλλά μην νομίζετε ότι θα είναι ολόϊδιο με το πρώτο παιχνίδι της σειράς.

Θα έχει έξτρα εφέ όπως πατώματα που γλιστράνε, μειωμένη βαρύτητα και στις 16μπιτες εκδόσεις κρυφές πίστες, έξτρα frames που θα δείχνουν τον Rick λασπωμένο, βρώμικο κτλ καθώς και παραπάνω και πιό πολύπλοκες παγίδες.

Το περιμένουμε με αγωνία για ST, Amiga, PC, Spectrum, Amstrad CPC και Commodore 64.

ELITE GOLD

Το καλύτερο παιχνίδι όλων των εποχών (ίσως...) ξανακυκλοφορεί σε μιά νέα έκδοση για PCs και συμβατά.

Μην νομίσετε ότι είναι μία βελτιωμένη έκδοση του Elite, δεν είναι παρά μιά βελτιωμένη έκδοση του Elite!!???

Για την ακρίβεια το παιχνίδι είναι ακριβώς το ίδιο με το πρωτότυπο με την διαφορά ότι τώρα έχει state of the art filled poligons, καλύτερο σύστημα επικοινωνίας με τον χρήστη, μεγαλύτερη ταχύτητα και. Κατά τα άλλα θα πρέπει και πάλι να κάνετε εμπόριο, να πολεμήσετε εξωγήινους, πειρατές του διαστήματαος ή αστυνομικούς και να αναλάβετε αποστολές σε ένα σύμπαν που έχει μέγεθος 8 γαλαξξίες και πάνω από δύο χιλιάδες πλανητικά συστήματα. Θα υποστηρίζει κάρτες γραφικών CGA, EGA και VGA καθώς και κάρτες ήχου Roland.

Επίσης στο πακέτο θα περιλαμβάνονται αστρικοί χάρτες καθώς και πολύ άλλο πολύτιμο υλικό. Riedquat σου ξαναρχόμαστε...

COVERTACTION



Η MicroProse είναι μία καταξιωμένη εταιρεία παραγωγής software και ειδικότερα simulation software, έτσι το νέο της παιχνίδι μπορεί άνετα να χαρακτηριστεί σαν ο πρώτος εξομοιωτής κατασκοπίας! Ξεχάστε τα διάφορα shoot'em'ups ή adventures που σας βάζανε μέχρι τώρα στο ρόλο του κατασκόπου ή του dedective. Εδώ μιλάμε για πραγματικότητα. Θα μπορείτε -και θα πρέπει- να εντοπίσετε και να παρακολουθήσετε ύποπτους, να σπάσετε κώδικες, να στήσετε ενέδρες, να κάνετε διαρήξεις, να μαγνητοφωνήσετε ομιλίες και τηλεφωνικές συνδιαλέξεις και τέλος να φυτέψετε "κοριούς"! Θα μπορείτε να διαλέξετε τον ήρωά σας (άνδρα ή γυναίκα) καθώς και την περιοχή που θα αναλάβετε δράση. Υπάρχουν τρείς περιοχές: Ευρώπη, Μέση Ανατολή, Κεντρική/Λατινική Αμερική και σε κάθε γεωγραφική περιοχή 16 πόλεις και οι ανάλογες μεγάλες μυστικές υπηρεσίες: Θ.Ι.Α., D.I.A., Κ.Υ.Π. καθώς και οι μικρότερες: C.I.A., K.G.B., MOSAD κτλ. Θα κυκλοφορήσει αρχικά σε PCs και θα υποστηρίζει CGA, EGA, VGA/MCGA, Tandy καθώς και κάρτες ήχου Ad-Lib, Roland και Tandy.


BADLANDS™
Από τους δημιουργούς του κλασικού Super Sprint, προέρχεται το Badlands μια φανταστική έκδοση του γνωστού coin-op. Πέρασαν 50 χρόνια από την πυρηνική καταστροφή και ένα νέο άθλημα δημιουργήθηκε στις άνυδρες και έρημες περιοχές που είναι γνωστές με το όνομα Badlands. Το άθλημα αυτό αφορά θωρακισμένα αυτοκίνητα που τρεχουν με υπερβολική ταχύτητα. Μοιάζει με πόλεμο, καθώς οι παίχτες χτυπούν τα άλλα αυτοκίνητα και προσπαθουν να τερματίσουν πρώτοι!! Είναι συναρπαστικό και επικίνδυνο!
Στις περιοχές Badlands μόνο οι πιο άσπλαχνοι επιζούν για να διηγούνται την ιστορία. Εξοπλείστε το αγωνιστικό σας αυτοκίνητο με βλήματα, ταχύτητα, λάστιχα, τούρμπο και προστατευτικά.. Αποφύγετε επιφανειες που έχει πεσει λάδι, καθώς και πολλούς άλλους κινδύνους, για να μπορέσετε να τρέξετε και στις οκτώ φανταστικές κούρσες που γίνονται ολοένα και πιο δύσκολες, καθώς αυξάνει συνεχώς ο δείχτης δυσκολίας.
Badlands: ένα παιχνίδι για ένα ή δύο παίχτες - είανι ανήλεο, καταστροφικό και πολύ διασκεδαστικό στο παίξιμο
ARCADE
Amiga,
Atari ST,
IBM PC
(3.5" & 5.25")
TENGEN
The Name in Coin-Op Conversions
DOMARK
LAMIA GREECE
TEL. 0231 33390

THE GOLD
OF THE AZTECS



Η Kinetica είναι μία εταιρεία που δημιουργήθηκε από έναν πρώην σχεδιαστή της Psygnosis, τον Dave Lawson, που μέ ένα σύστημα που εξέλιξε κατόρθωσε να συμπιέσει μέσα στις δύο δισκέτες του παιχνιδιού 26 megabytes γραφικών!

Το Gold of the Aztecs είναι ένα adventure platform's 'n' laders game!!!

Ελέγχοντας έναν ατρόμητο εξερευνητή προσπαθήτε να θρείτε τους χαμένους θησαυρούς των αρχαίων Αζτέκων.

Φυσικά στις 80 πίστες του υπόγειου κόσμου, που διαδραματίζεται το παιχνίδι, σας περιμένουν αρκετοί φυσικοί κίνδυνοι καθώς και παγίδες των Αζτέκων.

Ιδιαίτερη προσοχή έχει δοθεί στο animation και ενδεικτικά αναφέρουμε ότι για την κίνηση του ηρωά σας χρησιμοποιούνται 1500 frames!!

Θα κυκλοφορήσει από την U.S.Gold σε Amiga, ST και PCs.

INTERCEPTOR



Το νέο παιχνίδι της SSI βασίζεται σε ένα επιτραπέζιο παιχνίδι της FASA Corp. και έχει σαν θέμα του έναν διαστημικό πόλεμο μεταξύ της Terran Overlord Goverment και της Renegate Legion. Στην υπηρεσία της τελευταίας, πρέπει καθοδηγόντας έναν ή περισσότερους πιλότους να βγάλετε σε πέρας διάφορες αποστολές με τα σκάφη σας που είναι οπλισμένα με lasers, κανόνια σωματιδίων και ηλεκτρονίων καθώς και άλλα πολλά καταστροφικά όπλα. Ενδιαφέρον στοιχείο του παιχνιδιού είναι ότι οι αντίπαλοι, που ελέγχει το computer, είναι τόσο καλοί όσο και εσείς και βελτιώνονται ανάλογα με εσάς. Θα κυκλοφορήσει από την U.S.Gold μέσα στον Οκτώμβριο για PCs και για Amiga στις αρχές του 1991.

LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE

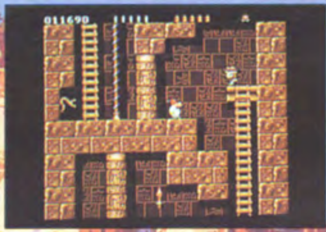


Τον Απρίλιο του 1990 η Gremlin Graphics Limited και η Group Lotus Plc. φτάσανε σε μία συμφωνία που έδινε στην Gremlin τα αποκλειστικά δικαιώματα για να χρησιμοποιήσει στα παιχνίδια της, τα αυτοκίνητα καθώς και το σήμα της Lotus. Για αυτά τα παιχνίδια τέθηκαν δύο στόχοι: α) Επρεπε να είναι καλύτερα από όποιοδήποτε άλλο παρόμοιο παιχνίδι της αγοράς και β) Να έχει να προσφέρει κάτι καινούργιο από πλευράς συναγωνισμού στον παίκτη ή στους παίκτες. Ετσι φτάνουμε στο νέο racing game της Gremlin που βασίζεται στη Lotus Esprit Turbo που έχει επιτάχυνση από 0 σε 60 mph σε 4.7 sec. Η οθόνη του παιχνιδιού θα χωριζεται σε δύο μέρη και έτσι θα μπορούν να τρέξουν ταυτόχρονα δύο Lotus, η μία εναντίον της άλλης. Οι διαδρομές θα περιέχουν λόφους, κοιλάδες, επικίνδυνες στροφές καθώς και άλλα 20 αυτοκίνητα ελεγχόμενα από τον υπολογιστή. Ολα θα απεικονίζονται σε τρισδιάστατα γραφικά. Υπάρχουν 32 διαφορετικές διαδρομές, 3 επίπεδα δυσκολίας και ο τελικός σκοπός σας είναι να κερδίσετε ένα δίπλωμα της Lotus! Συγκεκριμένα άν φτάσετε ένα προκαθορισμένο σκορ, τότε μπορείτε να στείλετε μία αίτηση στην Gremlin και αυτή με την σειρά της θα σας στείλει ένα γνήσιο δίπλωμα Lotus με το όνομα σας!!! Θα κυκλοφορήσει σε ST, Amiga, PC, CBM-64 c/d, Spectrum 48/128 και Amstrad CPC c/d.

Τα "Hits" της DELTA.

THE BEST OF ARCADE ACTION









RICK DANGEROUS
Πάρτε τη θέση του καταπληκτικού Rick Dangerous και ζήστε τη μεγαλύτερη περιπέτειά σας. Αντιμετωπίζοντας τον κίνδυνο με χαμόγελο και θάρρος, νικήστε όλους τους εχθρούς που βρίσκονται στο δρόμο σας. Το πιο συναρπαστικό, χιουμοριστικό platform game τα τελευταία χρόνια.





QUARTZ
Θα χρειαστεί να επιστρατεύσετε υπεράνθρωπες δυνάμεις για να παίξετε το Quartz, ένα παιχνίδι με κίνηση 8 κατευθύνσεων. Μην αφήσετε τη σκανδάλη ούτε στιγμή για να καταφέρετε να επιβιώσετε στα 22 επίπεδα έντονης δράσης.

MR. HELI
Ανεβείτε στο ελικόπτερό σας και οδηγήστε το στην πιο επικίνδυνη αποστολή του. Κερδίστε χρήματα για να αγοράσετε εξοπλισμό μια και σας είναι απαραίτητα. Χρειάζεται κουράγιο για να συνεχίσετε τη μάχη μέχρι το τέλος.



P47
Πιλοτάρετε το P47 Thunderbolt στον Β΄ Παγκόσμιο Πόλεμο στις μεγαλύτερες αερομαχίες που έχετε δει. Εισχωρείστε στις εχθρικές γραμμές, καταρρίψτε τα αντίπαλα αεροπλάνα





DELTA COMPUTERS, Σπάρτης 75, 12 461 Χαϊδάρι,

Η ΜΟΔΑ ΣΤΑ ΔΑΚΤΥΛΑ ΣΑΣ



Ενα καθαρά αμερικάνικο προϊόν είναι το Thumb Master. Είναι κατασκευασμένο από Neoprene (ένα υλικό που χρησιμοποιείται συνήθως στην κατασκευή στολών κατάδυσης) και τα χαρακτηρηστικά του υπόσχονται πλήρη εφαρμογή, άνεση και σταθερότητα σε αυτόν που το φοράει. Μην σπεύσετε να νομίσετε ότι μιλάμε για ένα νέο είδος ρούχου, με την έννοια που το ξέρουμε γιατί αυτό το "πράγμα" μπορεί να το φορέσει μόνο ο αντίχειράς σας!! Το προϊόν απευθύνεται στους πολυάριθμους (κυρίως αμερικάνους) users των game consoles που χρησιμοποιώντας τα control pads ερεθίζουν και μερικές φορές πληγώνουν τους αντίχειρές τους (όσοι έχουν Sega χωρίς joystick με καταλαβαίνουν...). Το Thumb Master βγαίνει σε επτά χρώματα: μαύρο, μπλε, θαλασσί, ροζ, έντονο ροζ, μωβ και πράσινο φοσφορούχο. Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να επικοινωνήσετε με την Bachiero Creations, PO Box 10258, Torrance. CA 90505. USA.

ΕΜΕΤΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ



Οχι δεν μιλάμε για κάποια games που συμπεριλαμβάνουν αηδιαστικές ή τρομαχτικές σκηνές, μιλάμε για το νέο επίτευγμα της SEGA στον χώρο των coin'ops καμπίνων με υδραυλική κίνηση και σερβομηχανισμούς που ονομάζεται R-360χ. Ξεχάστε τις απλές κινήσεις πάνω, κάτω, δεξιά και αριστερά. Τώρα η καμπίνα θα υπακούει αστραπιαία στους χειρισμούς του joystick σας με κινήσεις που θα καταλήγουν σε περιστροφικές κινήσεις μέχρι και 360χ, αυτό που δεν είναι σίγουρο είναι, αν στην τιμή που θα χρεώνεται το παιχνίδι θα συμπεριλαμβάνεται και σακούλα για εμετό. Προς το παρόν το μόνο παιχνίδι της SEGA που μπορεί να εκμεταλευθεί τις δυνατότητες της νέας καμπίνας είναι το G-Lock ένας απόγονος του Afterburner, αλλά υπάρχουν σχέδια για πολλά ακόμα. Αυτό το νέο επίτευγμα υπόσχεται να δώσει μιά νέα διάσταση στα coin'ops και να τους προσθέσει κάτι παραπάνω πχ, σε ένα 3D shoot'em'up μέσα στην πληθώρα των όπλων που θα έχετε στην διάθεσή σας για να αντιμετωπίσετε τους αντιπάλους, ίσως να έρθουν να προστεθούν και τα ντολμαδάκια που φάγατε δύο ώρες πρίν!

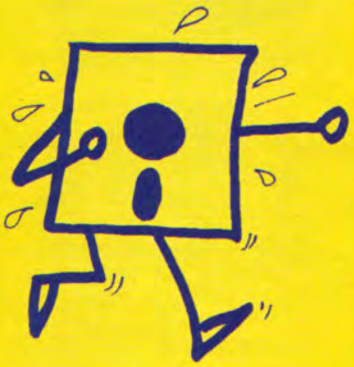
NEW ARCHIE ON THE BLOCK



Η Acorn, δίχως κανένα ίχνος οίκτου για τους Users ανά την υφήλιο, ανακοίνωσε το νέο της μοντέλο που είναι μόλις 5 (ολογράφως: πέντε) φορές γρηγορότερο από τον Α-3000. Και αυτό το μοντέλο βασίζεται στον επεξεργαστή ARM-3 με 4Kb εσωτερικό cache που τώρα όμως τρέχει στα 30MHz . Αποτέλεσμα: ταχύτητες της τάξεως των 13.5 MIPS ή για να το πούμε με απλά λόγια: η ταχύτητά του θα έκανε έναν 486 στα 25MHz να αισθάνεται πάρα πάρα πολύ άσχημα. Το νέο μοντέλο που ονομάζεται Α540 θα έχει σαν standard 4Mb RAM επεκτεινόμενη στα 16Mb και θα κοστίζει 2995 λίρες. Το Υπουργείο Υγείας προειδοποιεί: οι ανακοινώσεις της Acorn θέτουν την υγεία σας σε σοβαρό κίνδυνο...

DRIVE x 2

Η YE Data είναι μία γιαπωνέζικη εταιρεία. Και όπως όλες οι γιαπωνέζικες εταιρείες έτσι και αυτή έφτιαξε κάτι για το οποίο αξίζει να γράψουμε. Το δημιουργημά της δεν είναι παρά ένα disk drive που γράφει, διαβάζει και φορμάρει δισκέτες σε διπλάσια ταχύτητα από τα κοινά drives, πως το καταφέρνει;
Η όλη διαδικασία δεν βασίζεται σε μία προχωρημένη τεχνική που έχει στοιχεία από fractals Mande-lbrot, οπτικές ίνες, διαστημικά υλικά της NASA και ένα πρόγραμμα τεχνιτής



νοημοσύνης σε μιά γλώσσα της μεθεπόμενης γεννεάς. Παρόλη την δυσκολία κατανόησης του όλου συστήματος θα προσπαθήσω να σας εξηγήσω την αρχή λειτουργείας του. Το disk drive γυρνάει σε... διπλάσια ταχύτητα!! έτσι όλα γίνονται σε διπλάσια ταχύτητα.
Μην μου πείτε ότι είναι απλό γιατί αν ήταν απλό τότε θα το είχατε σκεφτεί εσείς πρώτοι (εκτός αν το είχατε σκεφτεί...).
Το disk drive της YE Data κοστίζει 35000 Yen δηλαδή γύρω στις ???? δρχ και δεν ξέρουμε πότε και αν θα εμφανιστεί στην εδώ αγορά.
Μετά από όλα αυτά σκεφτόμαστε γιατί τα drives να μην γυρνάνε σε τριπλάσια ταχύτητα ή 4X ή 10X ή 576455736X ή...



ΑΛΛΑΞΕ Ο ΜΑΝΩΛΙΟΣ...

Η φορητή παιχνιδομηχανή της Atari θα κυκλοφορήσει σε νέο σχήμα μέσα στον επόμενο χρόνο. Τα τεχνικά χαρακτηριστικά και δυνατότητες του Lynx 2 θα είναι τα ίδια με του πρωτότυπου, αλλά τώρα το κουτί (που θυμίζει το Gameboy της Nintendo) θα μπορεί να κρατηθεί στο ένα χέρι ή να χωρέσει σε μία τσέπη. Θα είναι είναι έγχρωμο και θα κοστίζει γύρω στις 150 λίρες.

ΤΣΙΟΥ ΤΣΙΟΥ ΤΟ PC!

Σίγουρα οι ήχοι ενός εκτυπωτή, ενός πληκτρολογίου, ενός ανεμιστήρα ή της κεφαλής ενός drive που ταλαιπωρεί μία δισκέτα, δεν είναι οι πιό ευχάριστοι για ένα ανθρώπινο αυτί. Σε αυτό το συμπέρασμα κατέληξε το ερευνητικό ινστιτούτο της Rank Xerox και έτσι άρχησε να δουλεύει πάνω σε ένα project που έχει σαν σκοπό τα computers και τα περιφερειακά τους να βγάζουν ευχάριστους ήχους όπως: κελαϊδήσματα πουλιών, θροϊσματα φύλων, κελαρήσματα ποταμών κτλ!!! Ετσι σε λίγα χρόνια δεν θα είναι καθόλου παράξενο να δείτε στην είσοδο ενός γραφείου σε έναν ουρανοξύστη μία ταμπέλα που να γράφει "Στο βάθος... κήπος!" Βέβαια το project έχει και τα αρνητικά του σημεία, φανταστείτε π.χ. να καλέσουν οι γείτονες σαςτην αστυνομία γιατί ο εκτυπωτής σας γαυγίζει δυνατά! ή να καλέσουν την Ε.Υ.Δ.Α.Π. γιατί νόμιζαν ότι έχει σπάσει σωλήνας στο διαμέρισμά σας...



Η ΑΥΤΟΚΡΑΤΟΡΙΑ ΑΝΤΕΠΙΤΙΘΕΤΑΙ

Κάποτε πριν από πάρα πάρα πολά χρόνια σε έναν μακρινό γαλαξία, βασίλευε μία πανίσχυρη αυτοκρατορία (IBM), που καταδυνάστευε και καταπίεζε (πανάρχαια αρχιτεκτονική δομή, αργή ταχύτητα στα απλά μοντέλα, υποτυπώδες ήχος, μεγάλη τιμή για κάτι καλό, λειτουργικό εχθρικό στον χρήστη κτλ) τις φυλές όλων των πλανητών. Ετσι όπως ήταν φυσικό σύντομα άρχισε μιά επανάσταση (Apple). Σιγά σιγά οι επαναστάτες άρχισαν να κερδίζουν έδαφος καθώς και άλλες φυλές (Atari, Commodore, Acorn, Amstrad) ενώθηκαν στον κοινό αγώνα ενάντια στον τύρανο κερδίζοντας όλο και περισσότερους users σε όλο τον γαλαξία. Η αυτοκρατορία άρχισε να ενοχλείται πραγματικά. Το μέλλον της αυτοκρατορίας (όσον αφορά τους home users) βρισκότανε σε μία κρίσιμη καμπή, όλα θα κρινόταν τώρα. Ετσι άρχισε η μεγάλη αντεπίθεση με τον κωδικό PS/1. Η αυτοκρατορία χτύπησε τους επαναστάτες εκεί που πονάγαν περισσότερο, στην τιμή. Μεγάλα σκάφη του Αυτοκρατορικού στόλου κατευθύνθηκαν προς όλους τους πλανήτες και εξαπέλησαν μία επίθεση άνευ προηγουμένου εναντίον των άτυχων users όλου του γαλαξία. Τα νέα μαχητικά διαστημόπλοια βασίζονταν στον παλιό αλλά δοκιμασμένο κινητήρα 80286 που δούλευε στα 10MHz, είχαν μία μονάδα αποθήκευσης δεδομένων 1.44Mb 3.5" και ένα ενσωματωμένο σύστημα επικοινωνιών (modem) σαν στάνταρ, προαιρετικά μία μονάδα σκληρού ιπτάμενου δίσκου των 30Mb, μονόχρωμο ή έγχρωμο επιχειρησιακό monitor VGA και χωρητικότητα 512Kb ή 1Mb. Το λειτουργικό σύστημα του σκάφους τώρα βρισκόταν σε ROM και έτσι το σκάφος μπορούσε να έρθει σε κατάσταση μάχης μέσα σε κλάσματα δευτερολέπτου, επίσης ήταν μικρότερο σε μέγεθος για να μήν εντοπίζεται εύκολα και για να πιάνει μικρότερο χώρο στα motherships. Αναλυτικά τα νέα μοντέλα και τα περιφερειακά τους πήραν τους ακόλουθους κωδικούς και τιμές: PS/1 MO1 (μονόχρωμη οθόνη, 512Kb RAM, $999 αυτοκρατορικά δολάρια), PS/1 CO1 (έγχρωμη οθόνη, 512Kb RAM, $1449), PS/1 M34 (μονόχρωμη οθόνη, 1Mb RAM, 30Mb hard disk, $1649), PS/1 C34 (έγχρωμη οθόνη, 1Mb RAM, 30Mb hard disk, $1999), Κάρτα ήχου $129, Κάρτα ήχου και θύρα joystick $249, Δεύτερη θύρα joystick $39. May the Force be with us(er)...

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΕ CD ROMS

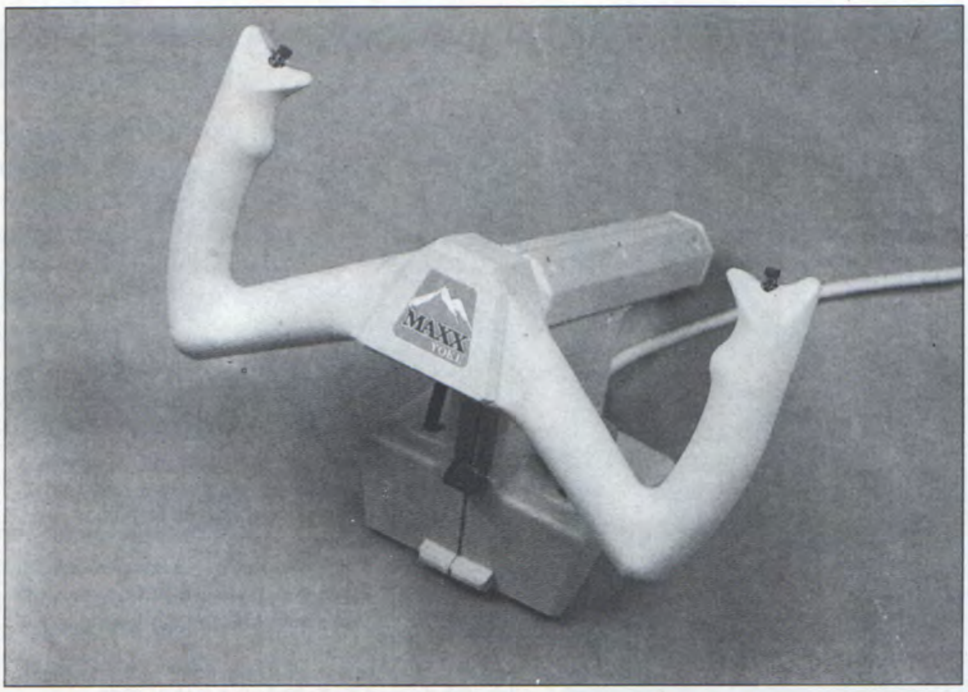


Μετά την αρχή που έκανε η πρωτοπόρος στον τομέα των CD-ROMS Cinemaware ακολοθούν και άλλες εταιρείες. Η CRL πρόκειτε να βγάλει δύο παιχνίδια-ιστορίες μυστηρίου, τα Cult Of The Severed Head και το Herewith The Clues με τιμές γύρω στις 40 λίρες.

Επίσης η πολύ γνωστή Sierra On Line ανακοίνωσε ότι τα επόμενα παιχνίδια της θα βγούν και σε CD-ROM format ενώ θα κυκλοφορήσουν σε CD-ROM τα Kings Quest V, Space Quest VI και το Mixed-Up Mother Goose ένα adventure για μικρά παιδιά που θα έχει digitised ομιλίες, τραγούδια και στερεοφωνικό saoundtrack.

Καλά όλα αυτά αλλά προς το παρόν είναι μακριά μας, υπομονή...

ΒΟΗΘΗΜΑΤΑ ΠΤΗΣΗΣ



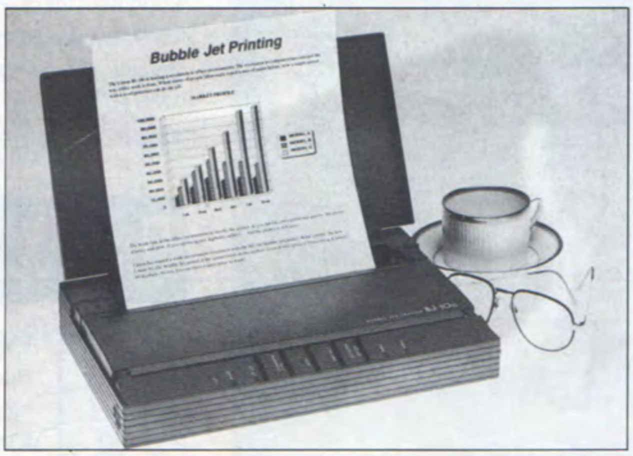
Η RC Simulations είναι μία εταιρεία που ασχολείται αποκλειστικά με προϊόντα που αφορούν εξομοιωτές. Μερικά από τα προϊόντα που παράγει ή διακινεί είναι: το Maxx Yoke ένα χειριστήριο που μπορεί να χρησιμοποιηθεί μόνο με εξομοιωτές αεροπλάνων, το Maxx Pedal που μπορεί να χρησιμοποιηθεί και με εξομοιωτές αυτοκινήτων, το The Voice Master ένα σύστημα που αναγνωρίζει προφορικές εντολές και το Speech Thing που είναι ένας συνθετητής φωνής. Οι τιμές αναλυτικά είναι 79,50 λίρες για το Maxx Yoke, 49,95 λίρες για το Maxx Pedal, 169,95 λίρες για το Voice Master Key και 79,95 λίρες για το Speech Thing.

ΕΔΩ ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΕΓΧΟΥ, OVER!

Το Tracon είναι ένας επιτυχημένος εξομοιωτής πύργου ελέγχου της Mindscape. Η νέα version που θα κυκλοφορήσει όμως, προβλέπεται να έχει ακόμα μεγαλύτερη επιτυχία. Και αυτό οφείλεται στο ότι θα συνεργάζεται με το πασίγνωστο Flight Simulator της Microsoft. Στο Tracon II θα μπορείτε σαν ελεγκτής εναέριας κυκλοφορίας να καθοδηγήσετε και να φέρετε σε πορεία σύγκρουσης (χε,χε!) μέχρι και 16 αεροσκάφη που θα ελέγχουν ισάριθμοι φίλοι σας σε ισάριθμα PCs. Η σύνδεση θα μπορει να γίνει με datalink ή με modem και τα μυνήματά σας θα εμφανίζονται στα cockpit των αεροσκαφών και τα δικά τους στην οθόνη σας.

Πανικός στον αέρα λοιπόν, προσεχώς από την Mindscape.

ΧΩΡΙΣ ΥΠΟΧΩΡΗΣΕΙΣ



Μέχρι τώρα οι πραγματικά μικροί και φορητοί εκτυπωτές υστερούσαν σε πολλά σημεία από τους κανονικούς, ταχύτητα, διαχειρισμό χαρτιού, τύπο χαρτιου (θερμικό) κτλ.

Ο νέος εκτυπωτής της Canon όμως δεν δέχεται συμβιβασμούς. Ονομάζεται BJ-10e και παίρνει κανονικό χαρτί, έχει μία bubble-jet κεφαλή και παίρνει cartridges με μελάνι που αρκούν για την εκτύπωση 700.000 χαρακτήρων.

Εχει δυνατότητα να τυπώνει και προς τις δύο κατευθήνσεις, έχει buffer 3Kb, 34Kb για αποθήκευση fonts και στο mode υψηλής ποιότητας φτάνει την ταχύτητα των 83cps. Συνδέεται στην παράλληλη θύρα και μπορεί να τροφοδοτηθεί με ρεύμα από μετασχηματιστή ή μπαταρία. Οι διαστάσεις του είναι 12,25 x 8,5 x 1,8 ίντσες.

Ο εκτυπωτής κάνει 499 δολάρια, το κάθε cartridge με μελάνι 25 δολάρια και οι μπαταρίες 50 δολάρια. Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στην Canon.

ΒΑΛΤΕ ΕΝΑΝ ΑΓΓΕΛΟ ΣΤΗΝ ΓΡΑΜΜΗ ΤΟΥ ΤΗΛΕΦΩΝΟΥ ΣΑΣ!!!

Μην τρομάζετε, δεν μιλάμε παρά για ένα περιφεριακό της Add On America που ονομάζετε FAX ANGEL και κοστίζει 145 δολάρια. Αυτό το "κουτάκι" λοιπόν συνδέεται στην γραμμή του τηλεφώνου και αναλαμβάνει να παίξει το ρόλο ενός έξυπνου διακόπτη. Δηλαδή αν το ερχώμενο σήμα είναι από Fax ή Modem τότε πάει στο αντίστοιχο περιφεριακό και δεν χτυπάει το τηλέφωνό σας και αν πάλι το σήμα είναι από τηλέφωνο τότε φτάνει στην συσκευή σας και μόνο, ομολογουμένως πολυ χρήσημη λειτουργεία. Για περισσότερες πληροφορίες όμως μπορείτε να απευθηνθήτε στην ADD ON AMERICA Division of ROHM Corporation 8 Whatney, Irvine, CA 92718.



ΓΛΩΣΣΕΣ...

Η MegaChomp Co-mpany είναι μία αμερικάνικη εταιρεία software που δημιούργησε έναν επεξεργαστή κειμένου που μπορεί να χρησιμοποιήσει τα εξής αλφάβητα: Armenian, Bengali, Burmese, Euro/Latin/African, Greek, Gujarati, Hindi, Khmer, Lao, Punjabi, Russian, Sinhalese, Tamil, Telugu, Thai, Ukranian, Viet και φυσικά Ελληνικά!!!



Ο παραπάνω επεξεργαστής κειμένου ονομάζεται DuangJan, κοστίζει 109 δολάρια και για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθηνθείτε στην διεύθυνση 3438 Cottman Ave., Philadelphia, PA 19149-1606

STAY COOL

A M I G A   M A G I C

ΤΟΥ R. GRELLONI

Οπως είχαμε πεί και την άλλη φορά, αυτό το μήνα θα ασχοληθούμε με το μαγικό φάκελο που λέγεται "Startup-Sequence".

Και πρώτα απο όλα ας δούμε τι είναι αυτός ο φάκελος.

Με το που βάλουμε μιά δισκέτα στο drive της Amiga και εκτελέσει κάποιες διαδικασίες, κατόπιν ψάχνει στη δισκέττα (και πιό συγκεκριμένα στον υποκατάλογο "s") τον φάκελο startup-sequence.

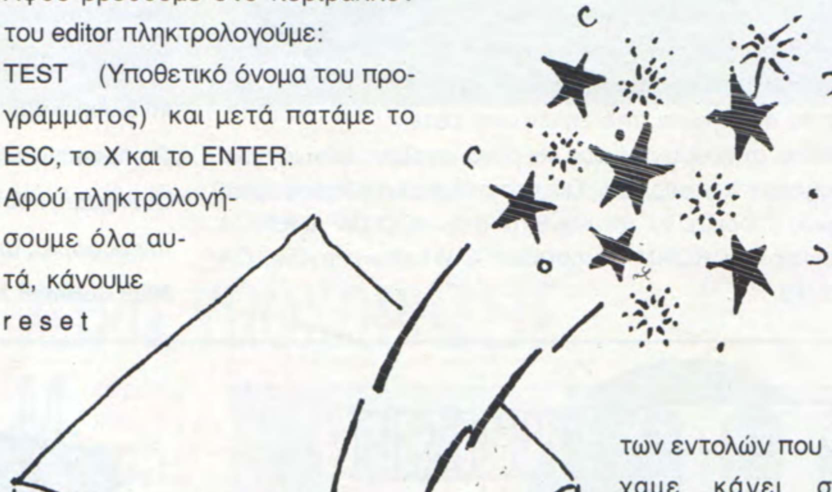
Εάν δεν τον βρεί τότε σταματάει στο prompt 1>. Εάν τον βρει πάει και εκτελεί ότι εντολή υπάρχει σε αυτόν τον φάκελο (Είναι ακριβώς ο ίδιος φάκελος με τον "Autoexec.bat" των PC's). κτσι γιά παράδειγμα έχετε φτιάξει ένα πρόγραμμα και θέλετε με το που βάζετε την δισκέτα στο drive αυτό να φορτώνει αυτόματα χωρίς να χρειάζεται να το πληκτρολογείτε εσείς.

Πολύ απλά: Φορτώνετε τον Editor με την εξής εντολή : ED S/Startup-Sequence και πατάτε ENTER. (Σε περίπτωση που δεν έχετε υποκατάλογο με το όνομα S τότε φτιάξτε έναν με την εντολή MAKEDIR).

Αφού βρεθούμε στο περιβάλλον του editor πληκτρολογούμε:

TEST (Υποθετικό όνομα του προγράμματος) και μετά πατάμε το ESC, το X και το ENTER.

Αφού πληκτρολογήσουμε όλα αυτά, κάνουμε reset



στην Amiga για να δούμε τι κάναμε. Κατά αυτό το τρόπο μπορείτε να φτιάξετε πολλά πράγματα όπως για παράδειγμα διάφορα menus επιλογών, να βάζετε διάφορα σχόλια, ή να εκτελείτε κάποιες εργασίες αυτόματα (Οπως την εργασία των εντολών που είχαμε κάνει στο προηγούμενο τεύχος).

Για να βάλετε σχόλια και να τα δείχνει στην αρχή πριν φορτώσει κάποιο πρόγραμμα, θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε την εντολή ECHO (Πρέπει να υπάρχει στην δισκέτα σας).

Για παραδειγμα: ECHO "Here is RENATO" ECHO "Hi To Anyone! "

TEST (Το υποτιθέμενο πρόγραμμα)

Ετσι με αυτό το startup-sequence, πρίν φορτώσει το TEST θα μας δείξει : Here is RENATO Hi to Anyone!

Εάν θέλετε να είναι πιό ωραίο το μήνυμά σας, μπορείτε να παίξετε με την εντολή ECHO, τα αποτελέσματα θα είναι αρκετά αξιόλογα.

Δηλαδή: ECHO “*e[4mTEST” Αυτό θα δώσει υπογράμμιση στη λέξη TEST ECHO “*e[3mTEST”

Αυτό θα δώσει πλάγια γράμματα στη λέξη TEST ECHO “*e[7m-TEST”

Αυτό θα δώσει αρνητικά γράμματα στη λέξη TEST ECHO “*e[1m-TEST”

Αυτό θα δώσει παχειά γράμματα στη λέξη TEST ECHO “*e[0m-TEST”

Αυτό θα την κάνει κανονική Το “*e” σημαίνει Escape.

Επίσης μπορείτε να έχετε και διαφορετικά χρώματα και στα γράμματα και στο φόντο (Απο αυτά του συστήματος).



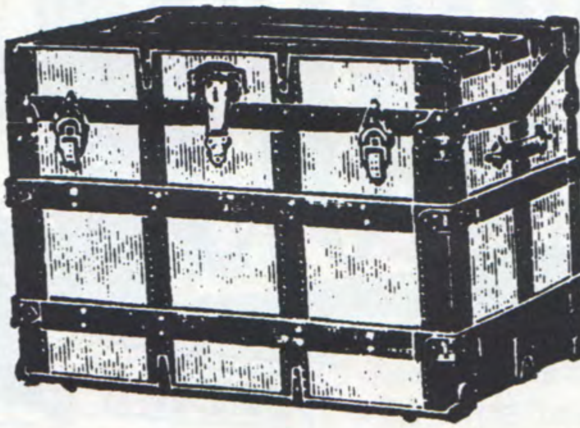
Δοκιμάστε: ECHO “*e[XmTEST” όπου X μπορείτε να βάλετε : 30,31,32,33 και για το background : 40,41,42,43

Εκτός απο όλα αυτά τα ενδιαφέροντα, η εντολή ECHO μπορεί να μας προσφέρει και κατι άλλο: την εξαφάνιση του Border.

Πώς γίνεται αυτό : ECHO “*e[80u*-e[0x*e[0y*e[31t” και μετά πατάμε ταυτόχρονα τα πλήκτρα ctrl , L και ENTER . Γιά να το επαναφέρουμε πληκτρολογούμε: ECHO “*ec” Αυτά προς το παρόν, μπορείτε να πειραματιστείτε όχι μόνο με αυτούς τους αριθμούς αλλά και με άλλους ακόμα (Δεν ξέρετε ποτέ τι μπορείτε να ανακαλύψετε!). Εάν βρείτε κάτι ενδιαφέρον η εάν έχετε κάποια απορία γράψτε μου στην εξής διεύθυνση:

ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER
Για την στήλη:
STAY COOL
AMIGA MAGIC
Σπάρτης 75, Χαιδάρι 124 61

ΤΟΥ Σ. ΣΕΡΓΙΑΝΝΗ



ΚΑΝΤΕ ΤΟ... ΠΑΚΕΤΟ

Αυτόν το μήνα αγαπητοί STusers πρόκειται να μιλήσουμε για μία ξεχωριστή κατηγορία software, μία κατηγορία utilities που μπορεί από μόνη της να γίνει μανία σε ορισμένους χρήστες, δεν λέμε ονόματα Νίκο... Μιλάμε φυσικά για τα: (βαθειά ανάσα και...) συμπυκνοσυσκευαστοσυμπιεστοχωροχρονοσωστικά προγράμματα ή αλλιώς PACKERS! Επειδή όμως πολλοί από εσάς, ιδίως οι "νεώτεροι", μπορεί να μήν έχουν ανακαλύψει αυτή την σχετικά νέα κατηγορία προγραμμάτων, καλό θα ήταν να προσέξετε παρακάτω και δεν θα βγείτε χαμένοι ακόμα και αν δεν ήσαστε κάτοχοι ενός ST.

Οι packers λοιπόν δεν είναι παρά αυτό που λέει το όνομά τους. Δηλαδή προγράμματα που παίρνουν ένα αρχείο και αφού το επεξεργαστούν φτιάχνουν ένα αρχείο που προέρχεται από το πρωτότυπο αλλά είναι μικρότερο σε μέγεθος που συνεπάγεται ότι θα πιάνει λιγότερο χώρο στις δισκέτες μας ή στον σκληρό μας δίσκο που συνεπάγεται ότι θα κάνει και λιγότερο χρόνο να φορτωθεί! Απλό έτσι δεν είναι; Οχι και τόσο. Ας εξετάσουμε όμως από κοντά ορισμένες λεπτομέρειες.

Πρώτον, πως ακριβώς δουλεύουν οι packers;

Η συμπίεση ενός αρχείου σε ένα μικρότερο βασίζεται σε έναν ή σε μία σειρά από αλγόριθμους που εφαρμόζονται στο αρχείο, και στην συγκεκριμένη περίπτωση δέν ισχύει το "όσο πιό πολύπλοκος είναι ο αλγόριθμος τόσο καλύτερος" αλλά το "όσο πιό έξυπνος τόσο καλύτερος". Ετσι ερχόμαστε σε ένα άλλο ερώτημα: Γιατί να έχουμε όλους αυτούς τους διαφορετικούς packers και να μην χρησιμοποιούμε απλώς τον καλύτερο; Η απάντηση είναι ότι μπορεί ένας packer να είναι "γενικά" ο καλύτερος, αλλά μπορεί ο αλγόριθμος που χρησιμοποιεί να μήν μπορεί να αποδώσει σε κάποιο συγκεκριμένο αρχείο λόγω της ίδιας της μορφής του αρχείου (πχ. ένα σύνολο συγκεκριμένων χαρακτήρων που βρίσκονται σε μία συγκεκριμένη σειρά). Είναι όλοι οι packers ίδιοι; Οχι, μπορούμε να τους ξεχωρίσουμε χονδρικά σε δύο κατηγορίες: σε αυτούς που μπορούν να "πακετάρουν" και εκτελέσιμα αρχεία (*.PRG, *.TOS, *.APP, *.TTP) με σκοπό την καθημερινή χρησιμοποίησή τους, και αυτούς που μπορούν να "πακετάρουν" αρχεία με σκοπό την αποθήκευσή τους. Ας δούμε όμως τις δύο αυτές κατηγορίες καλύτερα. Η πρώτη μας είναι σίγουρα η πιο χρήσιμη μιας και με τους packers αυτής της κατηγορίας μπορούμε να κάνουμε packing ένα πρόγραμμα και μετά να το τρέξουμε χωρίς να χρειαστεί να το κάνουμε unpacking. Ετσι μπορούμε να βάλουμε δύο, τρία ή και τέσσερα παιχνίδια σε μία δισκέτα και μεσω ενός μενού να κάνουμε την επιλογή του παιχνιδιού που θέλουμε να παίξουμε, (τακτική που ακολουθούνε κατά κόρον οι χακεράδες του εξωτερικού) ή να βάλουμε όλα μας τα συγκεκριμένα utilities σε λίγες δισκέτες π.χ. όλους τους disk editors μαζί, όλους τους word processors μαζί κτλ.

Η δεύτερη κατηγορία τώρα, είναι ευρύτερα γνωστή και προέρχεται κυρίως από τον χώρο των PCs. Αυτό σήμαινε φυσικά packers κάπως εχθρικούς στον χρήστη με εντολές όπως path, filename, p+, c, d-, χψΐ, ϊω κτλ. Σύντομα όμως εμφανίστηκαν διάφορα Gem-shells που επιτρέπουν την χρήση του mouse και κάνουν την ζωή του χρήστη πιό ανθρώπινη... Αυτοί οι packers ή όπως είναι πιο γνωστοί archivers, μπορούν να κάνουν packing όχι μόνο ένα αρχείο αλλά και ένα σύνολο αρχείων σε ένα και μόνο αρχείο ή μία ολόκληρη δισκέτα! σε ένα αρχείο ή τα περιεχόμενα ενός σκληρού δίσκου!! σε ένα αρχείο που χωράει σε μία δισκέτα!!!

Περιττό να πούμε ότι λόγω του ότι δεν ενδιαφέρει τον packer τα αρχεία να είναι άμεσα εκτελέσιμα η συμπήκνωση είναι συχνά μεγαλύτερη απο τους packers της πρώτης κατηγορίας. Πολύ ωραία και θαυμάσια όλα αυτά, σας ακούω να λέτε, αλλά τι να το κάνω ένα συμπηκνωμένο πρόγραμμα την στιγμή που για να το τρέξω θα πρέπει να το κάνω unpacking έτσι ώστε να γίνει όπως το αρχικό σε μέγεθος!; και μετά να το ξανατρέξω. Σωστή η απορία σας, αλλά η απάντηση στην συγκεκριμένη περίπτωση έρχεται όταν αυτά τα αρχεία σας δεν τα θέλετε για καθημερινή χρήση αλλά για αποθήκευση. Ναι, υπάρχουν και ψυχοπαθείς χρήστες-συλέκτες που μαζεύουν ΟΛΑ τα προγράμματα που έχουν βγεί ή σκέφτηκαν κάποτε να βγούν για τον υπολογιSTή τους, δεν λέμε ονόματα Αντώνη...

Εκτός όμως από την παραπάνω περίπτωση η κύρια χρησιμότητά τους γίνεται φανερή όταν ένα αρχείο χρειαστεί να γίνει download ή upload σε μία βάση δεδομένων μέσω modem. Και στην συγκεκριμένη περίπτωση το μέγεθος ενός αρχείου σημαίνει χρόνο και ο χρόνος είναι χρήμα, κυριολεκτικά. Οταν κάνουμε packing ένα αρχείο, τότε το συμπηκνωμένο αρχείο θα είναι σίγουρα μικρότερο; Μπορούμε να απαντήσουμε με βεβαιότητα ότι το αρχείο θα είναι πάντα μικρότερο και αυτό είναι κανόνας. Κάθε κανόνας όμως έχει και εξαιρέσεις και έτσι δεν είναι καθόλου απίθανο να κάνετε packing ένα πρόγραμμα (μιλάμε για τους packers της πρώτης κατηγορίας) και με μεγάλη σας έκπληξη να δείτε ότι το συμπυκνωμένο πρόγραμμα όχι μόνο δεν είναι μικρότερο αλλά είναι και μεγαλύτερο!!! Αυτές βέβαια είναι πολύ σπάνιες περιπτώσεις και συμβαίνουν συνήθως σε πολύ "συμπαγή" προγράμματα που είναι γραμμένα σε γλώσσα μηχανής ή προγράμματα που έχουν γίνει packing στο παρελθόν με κάποιον παρόμοιο packer.

Πως γίνεται όμως στις παραπάνω σπάνιες περιπτώσεις το πρόγραμμα να είναι μεγαλύτερο από το αρχικό; Η απάντηση βρίσκεται στον τρόπο που δουλεύουνε αυτού του είδους οι packers. Αφου ο packer επε-

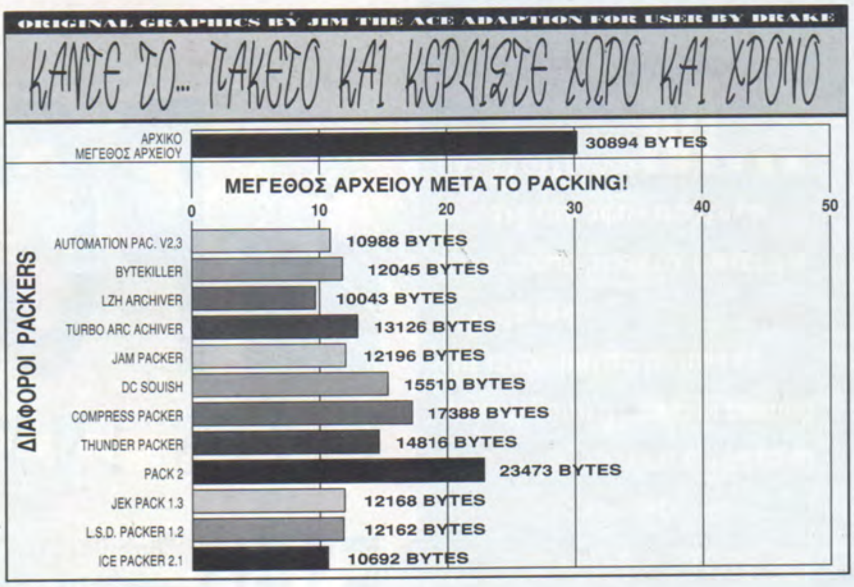
ξεργαστεί ένα πρόγραμμα πάει και κολάει στην αρχή του συμπηκνωμένου αρχείου που θα προκύψει, ένα μικρό προγραμματάκι σε γλώσσα μηχανής που ονομάζεται header και έχει σαν σκοπό του όταν φορτωθεί το πρόγραμμα να κάνει unpacking του αρχείου στην μνήμη του υπολογιστή μας και στην συνέχεια να εκτελέσει το πρόγραμμα.

Ετσι άν ο packer δεν καταφέρει να κάνει συμπύκνωση του αρχείου ή κάνει πολύ μικρή, μπορεί το μέγεθος του αρχείου να είναι λίγο μεγαλύτερο από το αρχικό! γιατί του προστίθεται και ο header που φυσικά έχει ένα άλφα μέγεθος σε bytes. Αυτές όμως οι περιπτώσεις, όπως είπαμε και προηγουμένως είναι πολύ σπάνιες και ίσως δεν πρόκειται να σας απασχολήσουνε ποτέ.

Πόσο μικρότερο είναι το συμπιεσμένο αρχείο σε σχέση με το αρχικό; Οσο για αυτό αρκεί μιά ματιά στο συγκριτικό πινακάκι που έχουμε συμπεριλάβει στο άρθρο και θα καταλάβετε ότι αξίζει να χρησιμοποιήσετε κάποιον packer. Είναι οι packers αξιόπιστοι, καταφέρνουν όσα υπόσχονται;

Εδώ ερχόμαστε στο ελαφρά μελανό σημείο της υπόθεσης. Οι packers ως επί το πλήστον, είναι στην πλειοψηφία τους public domain προγράμματα δηλαδή προγράμματα φτιαγμένα από χρήστες σαν εσάς και εμένα και δεν πωλούνται από κάποια εταιρεία, αλλά είναι ελεύθερος ο καθένας να τα αντιγράψει και να τα χρησιμοποιήσει. Αυτό τώρα σε συνδιασμό με το ότι υπάρχει ένας μεγάλος συναγωνισμός ανάμεσα στους δημιουργούς τέτοιων προγραμμάτων έχει σαν αποτέλεσμα να κυκλοφορούνε packers που έχουνε αρκετά bugs, αλλά αυτό συμβαίνει μόνο στην πρώτη ή πρώτες εκδόσεις των συγκεκριμένων packers και μετά διορθώνονται. Αυτά λοιπόν για τους packers, που έχουν και πολά άλλα ενδιαφέροντα στοιχεία όπως δυνατότητα να κλειδώσετε κάποιο αρχείο με έναν κωδικό ώστε χωρίς αυτόν να μην μπορεί άλλος να το κάνει unpacking ή ειδικούς αλγόριθμους για τρομερή μείωση του μεγέθους μίας εικόνας και άλλα πολλά που καλό θα ήταν να τα ανακαλύψετε μόνοι σας.

●



...Μεσάνυχτα με ενα φλυτζάνι καφέ στο χέρι, το τερματικό να καίει, αποτσίγαρα και αγωνία. Εκείνη τη στιγμή κάνει την μοιραία κίνηση να αποθηκεύσει τα στοιχεία που επεξεργαζόταν στον σκληρό δίσκο: μια τρομερή κραυγή έσκισε την σιωπή και την νύχτα: όι όι μάναμ' καθώς στην οθόνη εμφανίστηκε ένα μπαλλάκι αναπηδώντας πέρα-δώθε, χλευάζοντας την απόγνωσή του. Ποτέ δεν μπορούσε να φανταστεί ότι τα δικά του προγράμματα θα είχαν τέτοιο τέλος. "Εε..ε.ένας ΙΟΣ" ψέλισε, καθώς σωριαζόταν λιπόθυμος μέσα στο χαρτί του εκτυπωτή.



PC-cillin

VIRUS IMMUNE SYSTEM

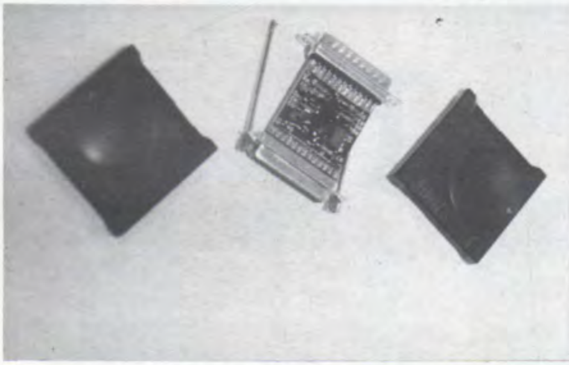
ΕΣΕΙΣ θα θέλατε να βρεθείτε στην θέση του; Οχι βέβαια. Και το PC-cillin έρχεται να σας βοηθήσει -και τον χομπίστα αλλά και τον επαγγελματία- στην σωστή και όσο το δυνατόν χωρίς απώλεια καταπολέμηση των ιών. VIRUS: Αν και αρκετοί μπορεί να φαντάζονται μικρά μεσαιωνικά δαιμόνια μέσα στις δισκέτες να σουβλίζουν τα data, στην πραγματικότητα πρόκειται για μικρά (μέχρι 4Κ) προγράμματα που μπορούν να μολύνουν άλλα προγράμματα, μεταβάλλοντάς τα έτσι ώστε να περιέχουν μια (ίσως βελτιωμένη!) έκδοση του ιού, με άλλα λόγια είναι ικανά να καταστρέφουν δεδομένα και αρχεία (και,και..) αναπάσα ή σε μια συγκεκριμένη στιγμή.

Το PC-cillin είναι από τις ελάχιστες σοβαρές εφαρμογές που κυκλοφορούν επίσημα στην χώρα μας και ασχολείται με την αντιμετώπιση των ιών. Πρωτοτυπεί μάλιστα καθώς είναι ένας συνδιασμός Software(software sensor) και Hardware(hardware immuniser). Ο συνδιασμός και των δυο μπορεί να αντιμετωπίσει οποιοδήποτε είδος virus, στο boot, στην Ram, στα files, στην υψηλή μνήμη κλπ. Ας δούμε αναλυτικά τις λειτουργίες τους: Το hardware κύκλωμα τοποθετείται σε

ΤΙΤΛΟΣ	PC-cillin
HOUSE	TREND
FORMAT	PC
ΤΙΜΗ	22.000
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

οποιοδήποτε 25-pin port του υπολογιστή με πιο συνηθισμένη αυτή του εκτυπωτή και δεν επιρρεάζει καμία λειτουργία καθώς είναι ένα πλήρως διαπερατό περιφερειακό, πράγμα που σημαίνει ακόμα πως μπορείτε να συνδέσετε πίσω του (διαθέτει την ανάλογη 25-pin έξοδο) και άλλους μηχανισμούς όπως hardware κλειδώματα, προστατευτικά, printer κλπ. Γι'αυτό φροντίστε να το τοποθετείτε πρώτο στην γραμμή σύνδεσης αφού κάποιο άλλο περιφερειακό μπορεί να είναι λιγότερο διαπερατό. Ο προφανής λόγος ύπαρξης του hardware (όχι δεν είναι για να ανεβάζει την τιμή -τί κακία θεέ μου-) είναι για να αποκλύει την περίπτωση αντιγραφής! Φυσικά δεν κάνει μόνο αυτό αλλά έχει τρείς ακόμα αρμοδιότητες: πρώτον "εμβολιάζει" το σύστημά σας αποτελεσματικά προλαμβάνοντας, εντοπίζοντας και αναγνωρίζοντας οποιοδήποτε δούρειο (βλέπε Ομήρου Ιλιάδα) πρόγραμμα. Δεύτερον: καθώς είναι εντελώς απομονωμένο από το

σύστημα του υπολογιστή προστατεύει το software από πιθανή μόλυνση και τρίτο και σπουδαιότερο περιέχει 1K extra μνήμης την οποία χρησιμοποιεί για να αποθηκεύει αυτόματα τα κρίσιμα δεδομένα από τον σκληρό δίσκο και μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε περίπτωση που ένας super virus ή κάποιο λάθος χειρισμού καταστρέψει το ζωτικό σύστημα του δίσκου. Το software περιέχεται σε μια δισκέτα και λειτουργεί μόνο με την παρουσία του hardware. Το μενού που εμφανίζεται σας δίνει την δυνατότητα να κάνετε installation το πρόγραμμα, να δημιουργήσετε rescue diskette, δηλαδή να φτιάξετε μια δισκέτα ώστε να μπορέσετε να ανακαλέσετε ένα file που μπορεί να καταστραφεί κατά την διαδικασία εξόντωσης του ιού και τέλος υπάρχει το πρόγραμμα scan που ελέγχει λεπτομερώς όλα τα files και τα directories για τυχόν μολύνσεις. Μπορείτε να καλέσετε ακόμα το πρόγραμμα Pccillin που είναι memory resident και ελέγχει αναπάσα στιγμή για την εμφάνιση ιών και ειδοποιεί τον χρήστη. Η μνήμη που δεσμεύει είναι μόνο 8K.





Αν υπάρξει κάποιος ιός θα εμφανιστεί ένα προειδοποιητικό μύνημα που μπορείτε να το αγνοήσετε και να συνεχίσετε ή να σβήσετε ή να γράψετε κάτι πάνω από τον ιό.

Σε ορισμένες πολύ δύσκολες περιπτώσεις θα χάσετε το χτυπημένο αρχείο , αν και υπάρχει όπως είπαμε τρόπος για backup. Ο χρόνος ελέγχου μιας δισκέτας είναι από μερικά δευτερόλεπτα μέχρι και 100, ενώ στον σκληρό δίσκο ελέγχονται 7Mb ανα λεπτό.

Το test που κάναμε στηρίζεται στην version που ψάχνει για 70 ιούς αλλά όπως μας πληροφόρησε η αντιπροσωπεία υπάρχει ήδη και θα δίνεται από την ίδια το καινούριο software που ελέγχει για 260 virus. Ομως η τεχνολογία του προγράμματος είναι τέτοια που μπορεί να ανιχνεύσει και τους μελλοντικούς ιούς, χρησιμοποιώντας ένα σύστημα αλγορίθμων και παρακολουθώντας την λογική πορεία κάθε προγράμματος μέσα στο σύστημα.

Μόλις καταλάβει ότι ένα πρόγραμμα δεν συμπεριφέρεται όπως θα έπρεπε σταματάει κάθε διαδικασία και περιμένει από εσάς να αποφασίσετε τί θα γίνει.

Μερικά ακόμα στοιχεία που δείχνουν την προστασία που παρέχει το πρόγραμμα είναι ότι ελέγχει όλα τα data από βάσεις δεδομένων που εισάγονται στο σύστημά σας μέσω modem, ενώ βρίσκει επίσης και τα virus που δεν έχουν ακόμα ενεργοποιηθεί (πχ. Friday the 13th). Το manual είναι αρκετά κατατοπιστικό αν και θα μπορούσε να ήταν ακόμα καλύτερο ενώ ο χειρισμός του προγράμματος είναι εύκολος και αρκετά φιλικός.

Σίγουρα πρόκειται για το καλύτερο antivirus που κυκλοφορεί αλλά η τιμή του που φτάνει τις 22 χιλιάδες θα κάνει πολλούς απλούς χρήστες και κυρίως gamers να μην το προτιμήσουν. (αν όμως σκεφτείτε ότι έρχεται το Shadow of the beast και για τους συμβατούς τότε...)

ΥΠΕΡ	ΚΑΤΑ
φιλικότητα και ταχύτητα	**όχι ελληνικό manual**
εντοπισμός μελλοντικών ιών	**αρκετά υψηλή τιμή**
διαρκής βελτίωση μέσω software	

ΤΟΥ Σ. ΣΠΙΝΟΥ

RISC-OS ΣΕ 3000 ΛΕΞΕΙΣ

Το να προσπαθήσει κανείς να εξηγήσει τον τρόπο λειτουργίας ενός λειτουργικού συστήματος σε τόσο λίγο χώρο είναι κάτι αρκετά δύσκολο εκτός και αν περιοριστεί στα επιφανιακά στοιχεία του. Με την προοπτική αυτή θα προσπαθήσω να δώσω σε αυτό και στο επόμενο άρθρο μία σύντομη περιγραφή του RISC-OS, μια περιγραφή που θα είναι χρήσιμη σε κάθε νέο χρήστη του Archimedes αλλά και σε οποιονδήποτε άλλο θα ήθελε να γνωρίσει ένα λειτουργικό που αποφεύγει την παροδοσιακή προσέγγιση στον τρόπο επαφής και λειτουργίας.

Το RISC-OS είναι λειτουργικό σύστημα δεύτερης γενιάς για τον Archimedes αφού αντικατάστησε το Arthur ένα στοιχειώδες λειτουργικό που προερχόταν από τα 8bit μηχανήματα της εταιρίας και φυσικά δεν μπορούσε να υποστηρίξει σωστά ένα 32bit μηχάνημα. Η πρώτ η αυτή έκδοσή του όπως είναι φυσικό πάσχει από προβλήματα πρόωρης ανάπτυξης ενώ είναι φανερή η προσπάθεια υποστήριξης των παλιών μηχανημάτων της εταιρίας σε βάρος της εξέλιξης. Ετσι παρόλη την υποστήριξη που μπορεί να προσφέρει το hardware, το λειτουργικό δεν προσφέρει ένα στιβαρό πυρήνα με δυνατότητες time shari ng multitasking αλλά αντίθετα με ότι θα περίμενε κανείς υπάρχει μέσω του desktop (δηλαδή του γραφικού τρόπου επικοινωνίας που συνήθως αντιμετωπίζει ο χρήστης) μια αρκετά υψηλής ποιότητας υποστήριξη για time sharing multitasking. Επειδή όμως αυτό γίνεται σε τόσο υψηλό επίπεδο λείπουν δυνατότητες όπως η virtual mem ory που υπάρχει π.χ. στα Windows, η προστασία από crashes και μερικά ακόμα που μάλλον οφείλονται στην βιαστική σχεδίαση και ανάπτυξη του συστήματος αφού το h ardware μπορεί πολύ εύκολα να υποστηρίξει αυτές τις τεχνικές και να καταστήσει έτσι το RISC-OS ένα από τα καλύτερα λειτουργικά συστήματα που υπάρχουν. Μετά α πό αυτήν την αρνητική κριτική θα είχε κανείς την εντύπωση ότι το RISC-OS είναι εντελώς απογοητευτικό από πλευράς δυνατοτήτων αλλά αντιθέτως προσφέρει μια σει ρά ευκολιών και τυποποιήσεων που δίνουν την δυνατότητα ακόμα και σε ένα νέο χρήστη να αξιοποιήσει το μηχάνημά του με τον καλύτερο δυνατό τρόπο. Οι τυποποιήσε ις που μπορεί να απαιτεί ένα λειτουργικό σύστημα από τις εφαρμογές που τρέχουν κάτω από αυτό μπορεί να έχουν θετικά ή και αρνητικά αποτελέσματα ανάλογα πάντα με την ελευθερία που παρέχουν για περεταίρο ανάπτυξη ή και διαφοροποίηση αν αυτό απαιτείται.

Αν το όριο στις τυποποιήσεις είναι σωστά επιλεγμένο τότε και ο χρήστης έχει πλεονεκτήματα από την εύκολη εξοικίωση με κάθε νέα εφαρμογή σε πολύ μικρό χρόνο και ο προγραμματιστής από την ταχύτητα ανάπτυξης νέων εφαρμογών. Στο RISC-OS το όριο αυτό βρίσκεται στο σωστό σημείο και έτσι η τυποποίηση υφίστατε σε όφελος όλων. Ετσι υπάρχει ένα πρότυπο για τις εφαρμογές που πρέπει να υπάρχουν, το οποίο αν ακολουθηθεί δίνει πολύ καλά αποτελέσματα. Αυτό δεν σημαίνει ότι το σύστημα είναι κλειστό σε νέες ιδέες αν κάποιος θέλει να τις χρησιμοπ οιήσει ήτε μέσα στο desktop είτε εκτός αυτού. Στη συνέχεια θα δούμε μερικούς από τους "κανόνες καλής συμπεριφοράς" ενός προγράμματος, όπως αυτοί έχουν οριστε ί από την κατασκευάστρια εταιρία και έχουν εξελιχτεί από τα προγράμματα που έχουν παρουσιαστεί στα δύο περίπου χρόνια ύπαρξης του λειτουργικού. Θα περιοριστο ύμε στους κανόνες που υπάρχουν από την οπτική γωνία ενός χρήστη, με την επιφύλαξη να επανέλθουμε στο θέμα από την οπτική γωνιά του προγραμματιστή για όσους θ α ήθελαν κάτι περισότερο.

Η βασική ιδέα που βρίσκεται πίσω από την υλοποίηση του λειτουργικού αυτού όπως και αρκετών άλλων είναι ότι πρέπει να εξομοιώσουν τη ν επιφάνεια ενός γραφείου όπου ο χρήστης μπορεί

να έχει τα εργαλεία του (προγράμματα εφαρμογών) και τα δεδομένα του (αρχεία). Τα προγράμματα πρέπει να συνεργ άζονται μεταξύ τους έτσι ώστε να είναι δυνατή η μεταφορά δεδομένων από το ένα στο άλλο, να είναι εύκολα στον χειρισμό και να μην απαιτούν από τον χρήστη μεγά λη εξειδίκευση. Ετσι μπορούν άνετα να συνδιαστούν η απλότητα και ευκολία του πραγματικού γραφείου με τις δυνατότητες του υπολογιστή και τελικά ο χρήστης οφελ είται από την αύξηση της παραγωγηκότητάς του.

Ολα αυτά βέβαια μπορεί να μην σημαίνουν τίποτα την στιγμή που παίζουμε κάποιο παιχνίδι αλλά σίγουρα σημαίνουν π ολλά σε κάποιον που θέλει να υπολογίσει κάποια ποσά με ένα spreadsheet, να γράψει ένα κείμενο στον word processor, να φτιάξει μια γραφική παράσταση και να συ νδιάσει όλα αυτά με ένα πρόγραμμα παρουσίασης. Για την υλοποίηση αυτού του σκοπού χρησημοποιούνται στοιχεία που πρωτοεμφανίστηκαν στην Lisa της Apple, αν και έγιναν γνωστά με τον Macintosh, δηλαδή παράθυρα, μενού, icons και φυσικά ο pointer δηλαδή ένας δείκτης στην οθόνη που ο χρήστης μπορεί άνετα να καθοδηγήσει με το ποντίκι.

Ολες αυτές οι έννοιες είναι λίγο-πολύ γνωστές σε όλους, αλλά θα τις επαναλάβουμε πάλι όχι μόνο για όσους δεν είναι γνώστες των όρων αυτών αλλά και για να δούμε πως ακριβώς στέκονται οι έννοιες αυτές στο περιβάλον του Archimedes. Η βασική οντότητα όπως καταλαβαίνει κανείς είναι το παράθυρο.

Το παράθυρο είναι μια σαφώς καθορισμένη περιοχή της οθόνης η οποία έχει συγκεκριμένες ιδιότητες και θα μπορούσαμε να πούμε ότι αποτελεί ότι μία κόλλα χαρτί στο εικον ικό μας γραφείο. Αυτή την κόλα μπορούμε να την χρησημοποιήσουμε, ανάλογα πάντα με την εφαρμογή για να γράψουμε, να ζωγραφίσουμε να εισάγουμε κάποια στοιχεία ή την χρησημοποιει η ίδια η εφαρμογή για να μας δώσει ένα μήνυμα. Ενα παράθυρο μπορεί να μετακινηθεί να αλλάξει μέγεθος και τέλος να μας δείξει ένα άλλο τμήμ α των περιεχομένων του. Αυτό γίνεται με την λογική ότι ένα παράθυρο μπορεί να έχει οριστεί από τον προγραμματιστή σαν ένα πραγματικό παράθυρο σε μία σελίδα π ολύ μεγαλύτερη από ότι μπορεί να χωρέσει η οθόνη μας. Ετσι ο χρήστης μπορεί να δεί το σημείο που εκάστοτε τον ενδιαφέρει. Ετσι για ένα επεξεργαστή κειμένου τ ο παράθυρο θα έδειχνε ένα τμήμα μόνο του κειμένου ανάλογα με την επιθυμία του χρήστη. Εκτός αυτού οι τρόποι με τους οποίους μπορεί κανείς να επιδράσει σε ένα παράθυρο προάγει την βασική φιλοσοφία του συστήματος. Μπορεί κανείς να τακτοποιήσει τα εγγραφά του με όποιο τρόπο ο ίδιος θεωρεί καλύτερο να τα στοιβάσει το ένα πάνω στο άλλο ή και να τα βγάλει από την επιφάνεια του γραφείου -μετακίνηση, επικάλυψη, κλείσιμο- όπως θα έκανε και στο γραφείο του.



Τα προγράμματα πρέπει να συνεργάζονται μεταξύ τους έτσι ώστε να είναι δυνατή η μεταφορά δεδομένων από το ένα στο άλλο, να είναι εύκολα στον χειρισμό και να μην απαιτούν από τον χρήστη μεγάλη εξειδίκευση.

Τα μενού δεν χρειάζ ονται κάποια ιδιαίτερη εξήγηση όσον αφορά την λειτουργία τους αλλά χρειάζονται όσον αφορά τον τρόπο εμφανισής τους στην οθόνη. Θεωρητικά και σύμφωνα με τα πρ ότυπα που υπάρχουν, ένα μενού πρέπει να εμφανίζεται κάθε φορά που ο χρήστης πατήσει το μεσαίο κουμπί του ποντικιού και ο pointer βρίσκεται μέσα σε ένα παράθυ ρο.

Αυτό μπορεί να μην ισχύει για ορισμένα παράθυρα που απλώς εμφανίζουν ένα μύνημα στην οθόνη περιμένοντας την αντίδραση του χρήστη (ΝΑΙ / ΟΧΙ κλπ.) ή και σ ε άλλες περιπτώσεις που δεν χρειάζεται να υποστηριχτούν κάποιες λειτουργίες.

Σε περίπτωση όμως που ο χρήστης μπορεί να ενεργήσει με οποιονδήποτε τρόπο μέσα σ ε ένα παράθυρο, τότε οι ενέργειες αυτές θα υπάρχουν και σαν επιλογές σε μενού που υπάγεται στο παράθυρο αυτό.

Τα μενού μπορούν να έχουν μια ιεραρχία, δηλαδή μπορεί να έχουν υπομενού τα οποία να έχουν επίσης υπομενού κ.ο.κ. ή και να μην έχουν επιλογές. Αν οι επιλογές δεν δηλώνουν ενέργεια αλλά δηλώνουν προτίμηση έ χουν στο αριστερό τους μέρος το γνωστό "v" που υποδηλώνει την υσχύουσα προτίμηση ή προτιμήσεις.

Στα μενού μπορούν να υπάρχουν γραμμές που διαχωρίζουν ομάδες επιλογών.

Επίσης είναι δυνατόν κάποιες από τις επιλογές σε ένα μενού να είναι ένα sprite (κάτι αντίστοιχο με το brush σε άλλα μηχανήματα).

Το μειονέκτημα που έχουν τα μενού στο RISC-OS είναι η αδυναμία επιλογής με κάποιο πλήκτρο της επιθυμητής ενέργειας.

Αυτό βέβαια μπορεί να το επιτύχει ο προγραμματιστής από μόν ος του αν το θέλει, αλλά ευτυχώς ή δυστυχώς δεν υπάρχουν πολλά προγράμματα που να έχουν αυτή την δυνατότητα και εκτός αυτού ή έλειψη τυποποίησης την κάνει σχ εδόν δύσχρηστη.

Το icon είναι ουσιαστικά μια μικρή υποπεριοχή παραθύρου στην οποία ο χρήστης μπορεί να επιδράσει ανάλογα πάντα με τις δυνατότητες που του δίν ει ο προγραμματιστής.

Μπορεί δηλαδή μέσω του ποντικιού να δώσει ένα μύνημα στην εφαρμογή κάνοντας κλίκ στο icon που θέλει, να εισάγει στοιχεία σε κάποιο άλλο να πάρει μια πληροφορία από ένα τρίτο και γενικά ανάλογα πάντα και με τις ιδιότητες του icon να επικοινωνήσει με την εφαρμογή.

Τα icons έρχονται σε πάρα πολ λές μορφές.

Μπορεί να περιέχουν κείμενο ή κάποιο sprite, να έχουν ένα χρώμα για background, να δέχονται χαρακτήρες που εισάγει ο χρήστης, να αποτελούν ένα δι ακόπτη, και γενικά υπάρχει μια τρομερή ευελιξία στον τρόπο σύνθεσης και χρήσης τους.

Αυτά γι' αυτό το τεύχος, θα επανέλθουμε στο επόμενο.

•

ΤΟΥ Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ

ΓΙΑ ΜΙΑ ΧΟΥΦΤΑ ΝΟΤΕΣ

Οι δυνατότητες των Amstrad CPC στον ήχο είναι γνωστές: ένα μέτριο sound chip, τρία κανάλια ήχου των οκτώ οκτάβων το καθένα, με την ικανότητα να ακούγονται και τα τρία ταυτόχρονα. Το πρόγραμμα που ακολουθεί σας δίνει την ευκαιρία να εκμεταλλευτείτε ένα μεγάλο μέρος από αυτές τις δυνατότητες και να χρησιμοποιείτε ήχους και από τα τρία κανάλια ταυτόχρονα. Αφού δημιουργήσετε τον ήχο που θέλετε,απαντώντας στις ερωτήσεις του προγράμματος, μπορείτε να συνθέσετε χρησιμοποιώντας τα πλήκτρα Q έως [(είναι ολη η δεύτερη σειρά γραμμάτων του Amstrad). Εχετε στη διάθεσή σας δηλαδή μια ολόκληρη οκτάβα(συνολικά 12 νότες), ενώ με το πάτημα κάθε πλήκτρου ακούγονται τρείς νότες μαζί. Το "στήσιμο" του προγράμματος σας επιτρέπει με μεγάλη ευκολία να επεκταθείτε και σε άλλα πλήκτρα, αυξάνοντας τις οκτάβες σας. Ανα πάσα στιγμή μπορείτε με το πάτημα των πλήκτρων A,B,C να αλλάξετε τις παραμέτρους των τριών καναλιών και με το space bar τις μεταβλητές των envelopes. νσοι δεν γνωρίζουν καλά τις παραξενιές του Volume Envelope ας δίνουν σε όλες τις μεταβλητές τιμές ίσες με μονάδα. Για να λειτουργήσει σωστά το πρόγραμμα μην ξεχάσετε να έχετε πατημένο το Caps Lock πρωτού το τρέξετε.

LISTING

```
10 MODE
2:STP%=100:D%=10:V%=13:VE%=1:TE%=1:N%=0:STP2
%=300:D2%=15:
V2%=13:VE2%=2:TE2%=2:N2%=0:STP3%=700:D3%=20:
V3%=13:VE3%=3:TE3%=3:
N%=0:TNS%=100:TNS2%=200:TNS3%=1:TP%=-
100:TP2%=100:TP3%=200:TPS%=2 :TPS2%=-
10:TPS3%=250
20 INPUT "CHANGE DATA Y/N ";GG$:IF GG$="Y" THEN
30 ELSE CLS:GOTO 490 30
CLS
40 INPUT"GIVE TONE PERIOD
FOR CHANNEL A: ";STP%
50 INPUT"GIVE DURATION A:
";D%
60 INPUT"GIVE VOLUME A: ";V%
70 INPUT"GIVE VOLUME ENVELOPE NUMBER FOR
CHANNEL A: ";VE%
80 INPUT"GIVE TONE ENVELOPE NUMBER FOR CHAN-
NEL A: ";TE%
90 INPUT"GIVE NOISE FOR CHANNEL A: ";N%
100 INPUT"CONTINUE IN CHANNEL B ";G$:IF G$="Y" TH-
EN 110 ELSE 490
110 INPUT"GIVE TONE PERIOD FOR CHANNEL B:
";STP2%
120 INPUT"GIVE DURATION B: ";D2%
130 INPUT"GIVE VOLUME B: ";V2%
140 INPUT"GIVE VOLUME ENVELOPE NUMBER FOR
CHANNEL B: ";VE2u
150 INPUT"GIVE TONE ENVELOPE NUMBER FOR
CHANNEL B: ";TE2%
160 INPUT"GIVE NOISE FOR CHANNEL B: ";N2%
170 INPUT"CONTINUE IN CHANNEL C Y/N ";G2$:IF
G2"="Y" THEN 180 ELSE 490
180 INPUT"GIVE TONE PERIOD FOR CHANNEL C:
";STP3%
190 INPUT"GIVE DURATION C: ";D3%
200 INPUT"GIVE VOLUME C: ";V3%
210 INPUT"GIVE VOLUME ENVELOPE NUMBER FOR
CHANNEL C: ";VE3%
220 INPUT"GIVE TONE ENVELOPE NUMBER FOR
CHANNEL C: ";TE3%
230 INPUT"GIVE NOISE FOR CHANNEL C: ";N3%
240 INPUT"CONTINUE IN ENVELOPES Y/N ";G3$:IF
G3$="Y" THEN
250 ELSE 490 250 INPUT"GIVE NUMBER OF STEPS(O-
```

```
127) FOR VOLUME ENVELOPE 1:";NS%
260 INPUT"GIVE SIZE OF STEPS(-128 +127) FOR ENVE-
LOPE 1:";SS%
270 INPUT"GIVE TIME PER STEP(0-255) FOR ENVE-
LOPE 1:";TS%
280 INPUT"GIVE NUMBER OF STEPS(0-127) FOR ENVE-
LOPE 2:";NS2%
290 INPUT"GIVE SIZE OF STEPS(-128 +127) FOR ENVE-
LOPE 2:";SS2%
300 INPUT"GIVE TIME PER STEP(0-255) FOR ENVE-
LOPE 2:";TS2%
310 INPUT"GIVE NUMBER OF STEPS(0-127) FOR ENVE-
LOPE 3";NS3%
320 INPUT"GIVE SIZE OF STEPS(-128 +127) FOR ENVE-
LOPE 3:";SS3%
330 INPUT"GIVE TIME PER STEP(0-255) FOR ENVE-
LOPE 3:";TS3%
340 INPUT"GIVE NUMBER OF STEPS(0-329) FOR TONE
ENVELOPE 1:";TNS%
350 INPUT"GIVE TONE PERIOD OF STEP(-128 +127)
FOR ENVELOPE 1:";TP%
360 INPUT"GIVE TIME PER STEP(0-255) FOR ENVE-
LOPE 1:";TPS%
370 INPUT"GIVE NYMBER OF STEPS(0-239) FOR ENVE-
LOPE 2:";TNS2%
380 INPUT"GIVE TONE PERIOD OF STEPS(-128 +127)
FOR ENVELOPE 2:";TP2%
390 INPUT"GIVE TIME PER STEP(O-255) FOR ENVE-
LOPE 2:";TPS2%
400 INPUT"GIVE NUMBER OF STEPS(0-239) FOR ENVE-
LOPE 3:";TNS3%
410 INPUT"GIVE TONE PERIOD OF STEP(-128 +127)
FOR ENVELOPE 3:";TP3%
420 INPUT"GIVE TIME PER STEP(0-255) FOR ENVE-
LOPE 3:";TPS3%
430 ENV 1,NS%,SS%,TS%
440 ENV 2,NS2%,SS2%,TS2% 450 ENV
3,NS3%,SS3%,TS3%
460 ENT 1,TNS%,TP%,TPS% 470 ENT
2,TNS2%,TP2%,TPS2%
480 ENT 3,TNS3%,TP3%,TPS3%
490 SOUND 1+128,STP%,D%,V%,VE%,TE%,N%
500 SOUND 2+128,STP2%,D2%,V2%,VE2%,TE2%,N2%
510 SOUND 3+128,STP3%,D3%,V3%,VE3%,TE3%,N3%
520 INPUT "PLAY SOUND AGAIN Y/N ";AP$:IF AP$="Y"
THEN 490 ELSE INPUT "PLAY SYNTH Y/N ";AP2$:IF
AP2$="Y" THEN CLS:GOTO
530:ELSE 30 530 A$=INKEY$
540 IF A$="Q" THEN
H%=STP%/2.5:H2%=STP2%/2.5:H3%=STP3%/2.5:GOSU
B 680
550 IF A$="W" THEN
H%=STP%/2.2:H2%=STP2%/2.2:H3%=STP3%/2.2:GOSU
B 680
560 IF A$="E" THEN
H%=STP%/1.9:H2%=STP2%/1.9:H3%=STP3%/1.9:GOSU
B 680
570 IF A$="R" THEN
H%=STP%/1.6:H2%=STP2%/1.6:H3%=STP3%/1.6:GOSU
B 680
580 IF A$="T" THEN
H%=STP%/1.3:H2%=STP2%/1.3:H3%=STP3%/1.3:GOSU
B 680
590 IF A$="Y" THEN
H%=STP%:H2%=STP2%:H3%=STP3%:GOSUB 680
600 IF A$="U" THEN
H%=STP%*1.3:H2%=STP2%*1.3:H3%=STP3%*1.3:GOSU
B 680
610 IF A$="I" THEN
H%=STP%*1.6:H2%=STP2%*1.6:H3%=STP3%*1.6:GOSU
B 680
620 IF A$="O" THEN
H%=STP%*1.9:H2%=STP2%*1.9:H3%=STP3%*1.9:GOSU
B 680
630 IF A$="P" THEN
H%=STP%*2.2:H2%=STP2%*2.2:H3%=STP3%*2.2:GOSU
B 680
640 IF A$="@" THEN
H%=STP%*2.5:H2%=STP2%*2.5:H3%=STP3%*2.5:GOSU
B 680
650 IF A$="[" THEN
H%=STP%*2.8:H2%=STP2%*2.8:H3%=STP3%*2.8:GOSU
B 680
660 IF A$="A" THEN CLS;GOTO 40:ELSE IF A$="B" THEN
CLS:GOTO 110:ELSE IF A$="C" THEN CLS:GOTO
180:ELSE IF A$=" " THEN GOTO 250
670 GOTO 530
680 SOUND 1+128,H%,D%,V%,VE%,TE%,N%:SOUND
2+128,H2%,D2%,V2%,VE2%, TE2%,N2%:SOUND
4+128,H3%,D3%,V3%,VE3%,TE3%,N3%:RETURN
```



Η παράμετρος Noise παίρνει τιμές από 0-31 ενώ το envelope number είναι ένας αριθμός από το 1-3.

ΤΟΥ Δ. ΠΑΓΩΝΗ

AEGIS ANIMATOR

Συνεχίζοντας την παρουσίαση των σχεδιαστικών προγραμμάτων με δυνατότητα animation, σήμερα θα παρουσιάσουμε ένα αρκετά καλό, και αρκετά παλιό πρόγραμμα. Αυτό το πρόγραμμα ανήκει στην κατηγορία των προγραμμάτων τα οποία έχουν παραμεληθεί και αδικηθεί από πολλούς, και αυτό μπορούμε εύκολα να το συμπαιράνουμε σκεφτόμενοι ότι το πρόγραμμα αυτό έχει κυκλοφορήσει από τα τέλη του 1987 !! και κανένα περιοδικό δεν έχει ασχοληθεί μαζί του. Ορμόμενος από το ρητό "Κάλλιο αργά, παρά ποτέ" αποφάσισα να γράψω αυτό το άρθρο. Το πρόγραμμα αυτό λοιπόν είναι το AEGIS ANIMATOR.

Το πρόγραμμα αυτό λοιπόν παρόλη την δυσκολία χειρισμού που το διακρίνει, που είναι ο βασικότερος λόγος που οι περισσότεροι δεν έχουν ασχοληθεί μαζί του, έχει αρκετά καλά σημεία, ειδικά στον τομέα του animation. Δυστυχώς τα σημεία αυτά δεν φαίνονται με την πρώτη ματιά στο πρόγραμμα, έχοντας σαν αποτέλεσμα την απογοήτευση των περισσότερων χρηστών. κνα σοβαρό μειονέκτημα που έχει το πρόγραμμα είναι ότι δεν υπάρχει η δυνατότητα προσθήκης ήχου στις ταινίες που συνθέτεις.

Αντιθέτως είναι από τα λίγα σχεδιαστικά προγράμματα που μπορείς να χρησιμοποιήσεις εικόνες σε αρκετά υψηλή ανάλυση, και να έχεις και την δυνατότητα να συνθέτεις ταινίες με πολύ καλό animation. Ξεκινώντας το πρόγραμμα έχουμε στη διάθεσή μας δύο menu. Το πρώτο ενεργοποιήται πατώντας το δεξί κουμπί του mouse και χωρίζεται σε αρκετά υπomenu, ενώ το άλλο αποτελείται από ένα παραλληλόγραμμο με σχήματα.

Τα σχήματα αυτά μας βοηθάνε στην δημιουργία σχημάτων βασικά και σε ορισμένους άλλους τομείς ειδικότερα. Ξεκινάμε αναλύωντας κάθε ένα από τα σχήματα και αρχικά αυτό που βρίσκεται στην αριστερή πάνω γωνία. Το πρώτο σύμβολο και τα άλλα πέντε που βρίσκονται στην ίδια σειρά χρησιμοποιούνται όταν θέλουμε να σχηματίσουμε ένα αντικείμενο. Οι διαφορές που έχουνε είναι ασήμαντες, γιατί αναφέρονται στην σχηματική μορφή του αντικειμένου και πολύ λιγότερο στον τρόπο σχεδιασής του. Ακριβώς από κάτω υπάρχει άλλη μια σειρά με έξι σχήματα. Το πρώτο που μοιάζει με "χεράκι" μας βοηθάει να μετακινήσουμε ένα οποιοδήποτε αντικείμενο αλλά μόνο με την μετατόπιση των πλευρών του. Δηλαδή μπορούμε να μετασχηματήσουμε τα αντικείμενά μας παραλάσσοντας τις πλευρές των. Το δεύτερο είναι μια λέξη. Αυτή και με την βοήθειά του συμβόλου που βρίσκεται δίπλα από την εντολή "undo" ορίζει την προοοπτική των κατευθύνσεων των χρωμάτων. Αν δηλαδή η κατεύθηνση των χρωμάτων στο αντικείμενο θα είναι από in-out ή αντίστροφα. Το σύμβολο δίπλα ακριβώς που μοιάζει με "φιδάκι" μας δίνει την δυνατότητα να μετακινήσουμε οποιδήποτε αντικείμενο ολόκληρο, διαλέγοντας εμείς την γωνία περιστροφής και φυσικά προς την κατεύθυνση και το σημείο που μας δείχνει το "φιδάκι". Με το επόμενο σύμβολο που μοιάζει με στόχαστρο μπορούμε να μετακινήσουμε ένα αντικείμενο βασιζόμενοι προς ένα άλλο σημείο που έχουμε ορίσει και είναι ακίνητο. Δηλαδή καταρχήν ορίζουμε μέσα στην οθόνη το σημείο που θέλουμε σαν άξονα περιστροφής και κέντρο συμμετρίας (μέσα ή έξω από το αντικείμενο) και μετά με το mouse μετακινούμε ανάλογα το αντικείμενο.

Το επόμενο σύμβολο που μοιάζει με "βελάκι", έχει την ίδια χρήση με το προηγούμενο μόνο που αντί να το μετακινήσουμε από και προς το κέντρο συμμετρίας και τον άξονα περιστροφής, το μετακινούμε γύρω από τον άξονα αυτόν, που συνήθως (εκτός από τον κύκλο) αυτός ο άξονας είναι η μια πλευρά που μένει ακίνητη. Συνεχίζουμε με το δίπλα σύμβολο που χρησιμεύει στην μετακίνηση των κορυφών ενός αντικειμένου και επομένως στην μετακίνηση των πλευρών με βάση τις κορυφές. Ακριβώς από

κάτω υπάρχει άλλη μια πεντάδα συμβόλων. Ξεκινώντας από αριστερά βλέπουμε το πρώτο που μοιάζει με τρίγωνο. Αυτό χρησιμεύει στον σχηματισμό των πλευρών ενός αντικειμένου και γενικά γραμμών μέσα στο επίπεδο. Δίπλα βλέπουμε ένα μικρό "πινελάκι". Με αυτό μπορούμε να αλλάξουμε χρώμα σε ένα κλειστό αντικείμενο, αλλά και το χρώμα που το περικλείει όταν είναι σχεδιασμένο με την επιλογή outline.

Τα χρώματα τα διαλέγουμε από την παλέττα που βρίσκεται στο κάτω μέρος του παραλληλογράμμου των σχημάτων, και μετην βοήθεια της παλέττας που είναι δίπλα από την εντολή "time" στο δεξί μέρος του menu. Το σύμβολο που βρίσκεται διπλα και απεικονίζεται με τέσσερα μικρά τριγωνάκια, χρησιμοποιηται για την μετακίνηση των αντικειμένων με ολόκληρη την επιφάνειά τους. Το επόμενο σύμβολο, ο κύκλος με την διαγώνιο δηλαδή, μας δίνει την δυνατότητα να σβήσουμε ένα αντικείμενο, ένα σχήμα ή μια γραμμή που μόλις σχεδιάσαμε. Είναι δηλαδή κάτι σαν το "undo" αλλά δεν σβήνει μόνο το τελευταίο αντικείμενο αλλά και όλα τα προηγούμενα, αναλόγως πιο εμείς θέλουμε. Το τελευταίο σύμβολο μας βοηθάει να μετακινήσουμε και να "ανοίξουμε" ένα αντικείμενο προσθέτοντάς του πιο πολλές κορυφές. Δηλαδή στο σημείο του αντικειμένου που θα πατήσουμε π.χ. σε μια πλευρά του, θα δημιουργηθεί σε αυτήν την πλευρά μια νέα κορυφή που από εκεί θα μπορούσαμε να μεγαλώσουμε το αντικείμενο.

Εδώ πρέπει να πούμε ότι όλα τα σύμβολα που αναφέραμε ότι χρησιμοποιούνται για την μετακίνηση των πλευρών και των γωνιών ενός αντικειμένου, χρησιμεύουν και στις "tweens" για το animation των ταινιών. νσο για το σχεδιασμό των κεντρικών αντικειμένωνκαι των εικόνων μιας ταινίας που τις περισσότερες φορές είναι μεγάλα σε μέγεθος και φυσικά σχεδιασμένα σε high resolution, δεν γίνονται με τα χρώματα και τις παλέττες του προγράμματος, αλλά τις "φορτώνουμε" από κάποιο άλλο πρόγραμμα και προσθέτουμε τα σημεία και τα αντικείμενα στα οποία θέλουμε να υπάρχει animation. Στο δεξι μέρος του menou έχουμε ακόμα τρείς τετράδες με σύμβολα. Το πρώτο μοιάζει με τραπέζιο και στην μέση έχει μια κόκκινη γραμμή. Αυτό μας λέει την ελεύθερη μνήμη που έχει το σύστημα και σε ποιά tween βρίσκεται το animation. Δίπλα ακριβώς υπάρχει ένα ερωτηματικό που μας βοηθάει λέγοντάς μας την βασική λειτουργία κάθε συμβόλου αφού του ορίσουμε εμείς πιο. Το δίπλα σύμβολο λειτουργεί σε σχέση μετο σύμβολο in ή out που βρίσκεται στο αριστερό μέρος του menou.

Είναι από τα λίγα σχεδιαστικάπρογράμματα που μπορείς να χρησιμοποιήσεις εικόνες σε αρκετά υψηλή ανάλυση, και να έχεις και την δυνατότητα να συνθέτεις ταινίες με πολύ καλό animation

Το σύμβολο "undo" σβήνει το τελευταίο αντικείμενο που έχει σχεδιαστεί. Από κάτω, υπάρχει καταρχήν μια δισκέτα απ' όπου μπορούμε να "φορτώσουμε" ή να "σώσουμε" ένα αντικείμενο ή μια εικόνα. Δίπλα υπάρχει το storyboard πάνω στο οποίο σχηματίζουμε τα tweens του animation, και συγχρόνως ρυθμίζουμε τα χρώματα και το ρυθμό της κίνησης. Η παλέττα που είναι δίπλα μας βοηθάει στην αλλαγή χρωμάτων των αντικειμένων και στην επιλογή της παλέττας (cycle, fade, wipe, range, spectrum, glow on). Το σύμβολο "time" ορίζει την ταχύτητα του animation.

Ενώ από κάτω έχουμε το σύμβολο "exit" που βοηθάει να τελειώσει το πρόγραμμα, τις δύο κάμετες που που κάνουν "replay" σε ολόκληρη την ταινία ή σε μια tween της και το τελευταίο σύμβολο που προχωράει στην επόμενη tween κατά την διάρκεια της δημιουργίας μιας ταινίας. νπως καταλαβαίνετε όλα αυτά τα σύμβολα που αναλύσαμε αναφέρονται στον σχεδιασμό των αντικειμένων και στην σταδιακή αντιμετώπισή τους μέσα στον χώρο. Κανένα από,τα σύμβολα δεν αναφέρεται σε "καθαρό" animation αντικειμένου ή ταινίας. Αντιθέτως το άλλο menu που ενεργοποιήται με το δεξί κουμπί του mouse, περιέχει (εκτός από τις ίδιες σχεδόν λειτουργίες με το προηγούμενο) και δύο υποmenu ειδικά για το animation. Εδώ πρέπει να πούμε ότι στο παραλληλόγραμμο, τα σύμβολα, είναι οι λειτουργικές εντολές του προγράμματος. Ακόμα όταν διαλέγουμε ένα σύμβολο μπορούμε να το συνδιάσουμε με ακόμα ένα ή δύο σύμβολα, και να υπάρχει διαφορετική λειτουργία. Σ' αυτό το συμπέρασμα κατέληξα διότι τις ίδιες εφαρμογές που έχουν τα σύμβολα, έχουν και ορισμένες εντολές από τα "παράθυρα" του άλλου menu. Ξεκινάμε παρουσιάζοντας αναλυτικότερα με το πρώτο υποmenu που λέγεται "Project". νλες οι εντολές που περιέχονται σ' αυτό το menu έχουν ένα αντίστοιχο σύμβολο στο προηγούμενο menu, που έχει την ίδια λειτουργία. Στο δεύτερο υποmenu που λέγεται "create" υπάρχουν πάλι εντολές που αντιστοιχίζονται με τα σύμβολα, και επιπλέον οι εντολέ ςνα σχηματίσεις, κύκλο, αστέρι και τετράγωνο, filled ή outline.

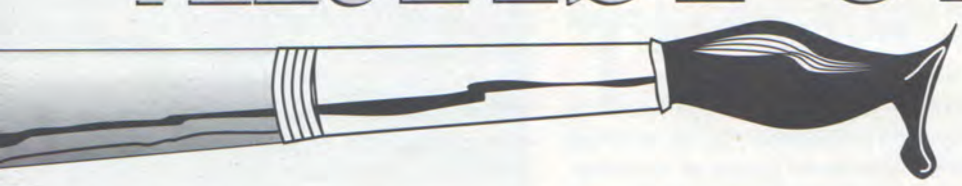
Συνεχίζουμε με το τρίτο που λέγεται "move" που και αυτό περιέχει εντολές που αντιστοιχίζονται στα σύμβολα. Επειδή αυτές οι εντολές είναι πολλές, ο τρόπος που μπορείς να ξεχωρίσεις σε ποιο σύμβολο αντιστοιχεί η κάθε μία, είναι να διαλέξεις την εντολή και να δεις ποιό σύμβολο θα ενεργοποιηθεί (θα γίνει κόκκινο). Το επόμενο υποmenu έχει τις εντολές που αντιστοιχούν στα πρώτα έξι σύμβολα πάνω αριστερά. Το μόνο υποmenu που μπορούμε να πούμε πως έει κάπως διαφορετικές εντολές, είναι το "time" (αν και οι βασικές λειτουργίες του καλύπτονται από τα σύμβολα με τις κάμερες). Με τις εντολές που έχει μπορείς να αλλάξεις tween την ώρα της δημιουργίας μιας ταινίας, να "παίξεις" ολόκληρη την ταινία ή ένα κομμάτι της με loop ή όχι, να ορίσεις αν τα αντικείμενα θα είναι filled ή outline, και να δεις την πρώτη ή την τελευταία tween της ταινίας.

Τελειώνοντας πρέπει να πούμε ότι οι ταινίες και οι εικόνες που συνθέτεις με το AEGIS ANIMATOR μπορούν εύκολα να χρησιμοποιηθούν χωρίς το κυρίως πρόγραμμα.

Το συνιστώ ανεπιφύλακτα σε όλους τους λάτρες του animation.

ΤΟΥ Γ. ΑΒΔΟΥΛΑ

ARTIST 64



Μέσα από αυτή την στήλη έχουμε ξεκινήσει μία προσπάθεια να σας αποδείξουμε ότι οι υπολογιστές δεν υπάρχουν μόνο για να σας καθηλώνουν στα monitor με κάποια παιχνίδια τα οποία λίγο πολύ έχουν το ίδιο σενάριο και μετά από λίγο θα τα βαρεθείτε. Ενώ αντίθετα τα προγράμματα ζωγραφικής ή μουσικής έχουν πάντα κάτι καινούργιο να σας μάθουν. Εχουν σχεδόν πάντα κάποια χαρακτηριστικά που εντυπωσιάζουν. Προσπαθείστε και εσείς να μπείτε ατον ωραίο αυτό κόσμο που πραγματικά πιστεύω ότι είναι εξίσου όμορφος και ενδιαφέρον όσο και οκόσμος των παιχνιδιών. Σκεφτήκατε τι συναρπαστικό που είναι να ζωγραφίζεται μερικά τοπία ή κάποια αντικείμενα ή οτιδήποτε άλλο μπορείτε να σκεφτήτε ανάλογα με το ταλέντο που διαθέτεται και να τυπώνεται σε έναν εκτυπωτή ή να τα συγκροτήσεται όλα μαζί και να φτιάξεται ένα Demo που να έχει τις εικόνες σας στη σειρά. Και για μουσική υπόκρουση να παίζει ένα κομμάτι που έχεται φτιάξει εσείς. Αυτά όμως απαιτούν γνώσεις και χρόνο να τα φτιάξεται. Γι'αυτό ακριβώς και εμείς σας παρουσιάζουμε μερικά προγράμματα που θα σας βοηθήσουν στον σκοπό αυτό. Ενα από αυτά είναι και το Artist64. Είναι δημιουργία του Wigmore και πιστεύω ότι είναι πολύ αξιόλογο για το Commodore64. Ας το δούμε πιο αναλυτικά: Η πρώτη οθόνη που παρουσιάζεται γράφει το όνομα των προγραμματιστών την (version) έκδοση του προγράμματος και την χρονιά που γράφτηκε. Μετά υπάρχει μία οθόνη που στο πάνω μέρος έχει το αγγλικό αλφάβητο, αριθμούς και σημεία στίξης.

Παράλληλα από κάτω βρίσκονται οι εντολές: "SHIFT, DELETE, SPACE, RETURN, KEYBOR". Το αλφάβητο μαζί με τις εντολές το χρησιμοποιούμαι, όπως θα δούμε, για να γράψουμε το όνομα του file που θέλουμε να φορτώσουμε. Είναι κάπως δύσχρηστος, σ'αυτό το σημείο ο τρόπος φορτώματος. Θα πρέπει να μετακινήσετε τον κέρσορα στην επιλογή "LOAD" και μετά θα πρέπει να τον πάτε πάνω στο αλφάβητο και να πατάτε πάνω από κάθε γράμμα μέχρι να συμπληρώσεται τα γράμματα του file. Κάτω από αυτές τις εντολές υπάρχουν κάποιες επιλογές χωρισμένες σε τρείς στήλες. Η πρώτη στήλη αφορά το φόρτωμα (LOAD), το (SAVE)σώσιμο, την εκτύπωση (PRINT) και ακόμα μπορούμε να κάνουμε Directory (catalogue). Η δεύτερη στήλη μας δίνει την δυνατότητα να επιλέξουμε αν θα δουλέψουμε με κασσέτα ή δισκέτα.



Ακόμα υπάρχει και η "Disk-Commond" με την οποία μπορούμε να κάνουμε την δισκέτα "Validate ή format disk" και εισάγουμε άλλες εντολές που αφορούν το drive και την δισκέτα. Τέλος η τρίτη στήλη περιλαμβάνει τις επιλογές "Picture, Pattern, Brush, Utility, Sprite". Πατώντας "Return" βγαίνουμε σε ένα "menu" το οποίο είναι και αυτό χωρισμένο σε στήλες με επιλογές που αναφέρονται στο σχεδιαστικό πλέον μέρος του προγράμματος. Στην αριστερή στήλη είναι οι εντολές που μας καθορίζουν τι είδους σχεδιασμό θέλουμε να κάνουμε. Δηλαδή άν θέλουμε να φτιάξουμε κάποιο κύκλο ή να ζωγραφίσουμε μία ευθεία με το "χέρι" (joystick, mouse) ή να μεγενθύνουμε ένα σημείο. Το χαρακτηριστικό αυτής της στήλης είναι ότι έχει ένα ειδικό μενού που ασχολείται αποκλειστικά με τα "Sprite" και την "Brush" που μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε (brush) όταν ζωγραφίζουμε. Αυτό το menu είναι πολύ χρήσιμο γιατί μας επιτρέπει να χρησιμοποιήσουμε "brush" τις οποίες έχουμε σώσει από άλλα προγράμματα, αλλά μας αφήνει τα περιθώρια να φτιάξουμε τις δικές μας "brush" με οποιδήποτε από τα 16 χρώματα που διαθέτει ο Commodore. Ακόμα σ'αυτό το μενού υπάρχουν μερικές ακόμα επιλογές (που αφορούν την Brush) πιο χαρακτηριστικές είναι η Protection, η Cycle.

Με την Protection μπορούμε να διαλέξουμε ποιά χρώμματα θέλουμε να προστατέψουμε. Για παράδειγμα αν έχουμε κάποιο σχήμα και μια πολύχρωμη "brush" μπορούμε να ζωγραφίσουμε με την "brush" πάνω από το σχήμα και μερικά από τα χρώματα που έχει η "brush" να φαίνονται (αυτά που έχουν "PROTECTION") ενώ τα υπόλοιπα να μήν φαίνονται καθόλου δίνωντας την αίσθηση ότι η "brush" που ζωγραφίζουμε περνάει μέσα από το σχήμα! Επίσεις αρκετά ιδιόρυθμη είναι και η εντολή "Cycle" σε συνδιασμό με την Continuous (από το main menu) και προσθέτοντας όσα χρώμματα θέλουμε εμείς φτιάχνουμε μία "PATTERN" η οποία δίνει ένα φανταστικό αποτέλεσμα. Με πατημένο το Fire παρουσιάζει την Brush συνεχώμενα αλλά κάθε φορά με διαφορετικό χρώμα. Η μεσαία στήλη του Main Menu αποτελείται από τις επιλογές "Rectangle" (τετράγωνο), "Triangle" (τρίγωνο). Υπάρχει και η "Screen Window" με την οποία μπορούμε να βάλουμε όρια στον χώρο που θα δουλέψουμε, δηλαδή φτιάχνουμε ένα τετράγωνο πλαίσιο όπου ο κέρσορας δεν μπορεί να κινηθεί έξω από αυτό. Η χρησιμότητα είναι αρκετά σημαντική αφού όταν έχουμε φτιάξει ένα σχέδιο για να μην το χαλάσουμε με κάποιο λάθος το λάθος μας περιορίζεται μέσα στο πλαίσιο. Στην ίδια στήλη βλέπουμε την "Clear Window" η οποία καθαρίζει οτιδήποτε υπάρχει στην οθόνη που έχουμε ζωγραφίσει. Τέλος υπάρχει και η "Clear Options" που αναιρεί οποιαδήποτε εντολές έχουμε και χρησιμοποιούμε και επαναφέρει το main Menu όπως ήταν στην αρχή. Στην τρίτη στήλη μπορούμε να διαλέξουμε ποιό χρώμα θέλουμε για "INK, PAPER, BORDER". Η "Use last" χρησιμοποιεί το τρόπο ζωγραφικής που είχαμε πιο πριν. Μπορούμε να γυρίσουμε οριζόντια ή κάθετα το σχέδιό μας με τις επιλογές Horizontal ή Vertical αντίστοιχα. Πολύ χρήσιμο θα σας φανεί το "magnify" που μπορεί να μην είναι σαν του "Koala paint" αλλά είναι αρκετά καλό και θα σας βοηθήσει πολύ να διορθώσεται τις μικροαπροσεξίες σας. Η "fill area" γεμίζει όποια επιφάνεια διαλέξουμε με το χρώμα της αρεσκείας μας. Κάτι ακόμα που αξίζει είναι η εντολή "TEXT", διαλέγοντάς την και γράφοντας στο αλφάβητο που παρουσιάζεται (ίδιος τρόπος με τον τρόπο που φορτώνουμε ένα file) και μετά το τυπώνει στην οθόνη. Μπορούμε να αλλάξουμε το "TEXT SISE" (μέγεθος των γραμμάτων). Δηλαδή μπορούμε να τα κάνουμε πιο φαρδιά ή πιο ψηλά. Αυτές οι οδηγίες ελπίζω να σας βοήθησαν ώστε να ζωγραφίσετε κάτι πρωτότυπο.

Και εσείς βλέπετε ότι δεν είναι δύσκολο να αξιοποιήσεται την φαντασία σας. Και κάτι που ίσως δεν ξέρεται και σας βοηθήσει. Κάντε στην δεύτερη οθόνη "LOAD" με επιλογή το "UTILITIES" και "filename" <<Demo>>.

Θα φορτώσει το πρόγραμμα Demo και θ'αρχίσει να σας σχεδιάζει μόνο του διάφορα αξιόλογα σχέδια δείχνοντάς σας κάθε φορά τι και πως το χρησιμοποιούνε. Αξίζει να είναι στην συλλογή σας.

MEGA Review

ΤΙΤΛΟΣ	UNREAL
HOUSE	UBI SOFT
FORMAT	AMIGA
ΤΙΜΗ	5500
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS

"Οταν ο Great Sleeper -ελληνιστί "μεγάλος υπναράς"-, ξύπνησε διέταξε τον υπηρέτη του Fragor να έρθει στον πλανήτη και να δημιουργήσει νέα ζωή. Ο Fragor πήρε μαζί του τα ζωογόνα αυγά και τα τέσσερα στοιχεία με σκοπό να αποκαταστήσει ισσοροπία ανάμεσα στις δυνάμεις του καλού και του κακού"

ΤΟΥ Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ

UNREAL

USER HIT

Μετά από ένα ταξίδι αμέτρητων χρόνων ο Fragor - που στο μεταξύ πρέπει να είχε γίνει μαθουσάλας!- πλησίασε τον πλανήτη. Ξαφνικά ένας τεράστιος κομήτης έπεσε πάνω του και τον εξοστράκισε στον Unreal. Το αποτέλεσμα της σύγκρουσης ήταν τόσο τρομερό που απελευθερώθηκαν ανεξέλεγκτες δυνάμεις στην ατμόσφαιρα Αυτό που επρόκειτο να γίνει ένας ονειρεμένος τόπος μεταμορφώθηκε σε εφιάλτη καθώς τα στοιχεία έμειναν διασκορπισμένα ή αναμείχθηκαν με περίεργο τρόπο. Οπως πάντα τα αυγά επέτρεψαν την δημιουργία ζωής (όχι δεν έχει ομελέτα σήμερα). Δίχως όμως επίβλεψη εξελίχθηκαν σε άστατες και μοχθηρές μορφές. Το χάος παρέμεινε στον κόσμο μου για χιλιάδες χρόνια. Στους αιώνες που ακολούθησαν οι δυνάμεις του κακού κυριάρχησαν στα τέσσερα στοιχεία και ο τρομερός Polymorph έγινε ο απόλυτος άρχοντας. Ενα μόνον αυγό έπεσε στην ήσυχη κοιλάδα. Εδώ γεννήθηκαν οι Barbares, η φυλή μου και όλο αυτό τον καιρό ο Polymorph αγνοούσε την ύπαρξή μας. Εγώ και η αγαπημένη μου Ιζόλδη (μπλιάχ-στοπ προειδοποιούνται όλοι οι σκληροί gamers να μην συνεχίσουν να διαβάζουν από δω και κάτω γιατί το κείμενο γίνεται πολύ μα πολύ μελό...) ζούσαμε στην μεγάλη κοιλάδα. Κάποια μέρα είδαμε από μακριά ένα λαμπερό σημάδι στον ορίζοντα (ούφο! UFO!). Υστερα καταλάβαμε πως ήταν ένας τεράστιος δράκος. Προσγειώθηκε και μας πλησίασε. Το όνομά του ήταν Dracus και μας μίλησε σε μια γλώσσα που καταλαβαίναμε. Ηπιε το νερό της λίμνης -λειψυδρία στον Unreal ;- και ξεκουράστηκε στο γρασίδι. Η Ιζόλδη φαινόταν περίεργα γοητευμένη από το πελώριο ον. Ο Dracus μας επισκευτόταν κάθε μέρα (τσάμπα φαί, τσάμπα νερό και ύπνος!)... Ηταν τρεις μέρες πριν την αλλαγή του δεύτερου φεγγαριού Unaris. Ο Dracus δεν φάνηκε καθόλου. Η Ιζόλδη ανέβηκε στην πιο ψηλή κορυφή και επι τρείς μέρες και νύχτες φώναζε το όνομά του. Την τρίτη νύχτα ένας υπηρέτης του τρομερού άρχοντα του σκότους άκουσε τις φωνές της. Αμέσως την άρπαξε και την μετέφερε στον κύριό του. Τώρα εγώ και ο Dracus έχουμε 21 μέρες για να την σώσουμε. Το όνομά μου είναι Artaban και αυτή είναι η ιστορία μου" Γκασπ -έλεος, αυτό το σενάριο ήταν από τα πιο απαίσια που έχουμε δει φέτος και δεν θα είναι έκπληξη αν οι γάλλοι πάρουν το βραβείο χειρότερου σεναρίου! Αφήστε το τί τράβηξα για να σουλουπώσω λίγο την ιστορία! Το παιχνίδι όμως είναι φοβερό και τρομερό και διαιρείται σε πέντε τρισδιάστατα και τρια 2D επίπεδα:

ΤΑ 3D ΓΡΑΦΙΚΑ

Η περιπέτεια ξεκινάει σε ένα τρισδιάστατο level με εσάς καβάλα στον δράκο να πετάτε με πολύ μεγάλη ταχύτητα πάνω από το έδαφος προσπαθώντας να αποφεύγετε τα αντικείμενα που έρχονται εναντίον σας. Τα γραφικά δεν είναι vectored αλλά για να καταφέρουν οι προγραμματιστές να πετύχουν αυτή την εξωπραγματική ταχύτητα έχουν μειώσει κάπως τα χρώματα που υπάρχουν στο κάτω μέρος της οθόνης. Βλέπετε λοιπόν τον Dracus να ελίσετε -με την καθοδήγησή σας- ανάμεσα από βράχους, ξερούς κορ-

μούς, και ψηλά δέντρα ενώ ανάλογα με το επίπεδο εμφανίζονται στο δρόμο σας δεινόσαυροι, πουλιά, θαλάσσια και χερσαία προϊστορικά πλάσματα, μαχαιρώδοντες, πολικές αρκούδες, μαμούθ, τα περισσότερα από τα οποία είναι animated και μόνο τους σκοπό έχουν να σας χτυπήσουν και να σας μειώσουν την ενέργεια. Ο χώρος μέσα στον οποίο θα κινηθείτε ποικίλει από δάση, λίμνες, χιονισμένα τοπία, ηφαίστεια και τέλος ένα εκπληκτικό level στο βάθος του οποίου βλέπετε ένα τέλεια περιστρεφόμενο κάστρο με το έδαφος να αλλάζει πολύ γρήγορα περίεργα σχήματα και την ίδια στιγμή σας επιτίθονται διάφορα ιπτάμενα όντα! Εκείνο που εντυπωσιάζει περισσότερο είναι ο ουρανός που παραμένει σχεδιασμένος με φοβερή λεπτομέρεια -έχει και μπόλικα σύννεφα!- και πάρα-πάρα πολλά χρώματα, ενώ κινείται αλλάζοντας οπτικές γωνίες, δίνοντας μιαν άριστη αίσθηση βάθους και ρεαλισμού, κάθε φορά που στρίβετε. Ο δράκος σας εκτοξεύει μεγάλες ενεργειακές σφαίρες που χάνονται ομαλά στον ορίζοντα εκτός αν πετύχετε τον στόχο σας οπότε τον διαλύουν μέσα σε μια μεγάλη έκρηξη.





ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΑ 2D

Τα 2D επίπεδα, αν και λιγότερα από τα τρισδιάστατα, είναι περισσότερο σύνθετα και πολύπλοκα, αποτελώντας έτσι το κύριο μέρος της περιπέτειας. Κατ' αρχήν τα γραφικά είναι εκπληκτικά και θυμίζουν αυτά του Shadow of the Beast καθώς χρησιμοποιούν 92 χρώματα ταυτόχρονα, δημιουργώντας άριστους φωτισμούς και βάθος γεμάτο μυστήριο. Στην πραγματικότητα τα γραφικά του Unreal θα μπορούσαν να χαρακτηριστούν καλύτερα(!) αφού τόσο το background (ακίνητοι και περιστρεφόμενοι πλανήτες, κάστρα και βουνά) όσο και το foreground είναι πολύ πλούσια, ρεαλιστικά και συμπαγή δίνοντας την εντύπωση του αληθινού. Τα επίπεδα που πρέπει να διασχίσετε είναι δάση, ποτάμια, προϊστορικές εκτάσεις, βάλτοι, χιονισμένες πλαγιές, κάστρα και πύργοι, ετοιμόρροπες γέφυρες, επικίνδυνοι πάγοι και συχνά πρέπει να πηδάτε πάνω από χάσματα και κινούμενους κορμούς.

Ο ουρανός είναι τόσο τέλεια σχεδιασμένος που δεν μπορείτε να διακρίνετε τις σκάλες των χρωμάτων ενώ ανάλογα με το επίπεδο αλλάζει ο χρωματισμός του. Οι φωτογραφίες βέβαια μιλούν από μόνες τους και εγώ έχω να προσθέσω μόνο πως η ατμόσφαιρα που δημιουργείται είναι σχεδόν κινηματογραφική.

SPRITES-ANIMATION-SCROLING

Τα sprites στα ψευδο-3D levels είναι μεγάλα με ομαλή μεγένθυνση αλλά σ'αυτά που κινούνται πολύ γρήγορα -τα πουλιά στην συγκεκριμμένη περίπτωση- λείπει η λεπτομέρεια και τα χρώματα. Αντίθετα αυτά που έχουν λίγο animation είναι πολύ καλοσχεδιασμένα και φτάνουν σε τεράστια μεγέθη. Στα 2D επίπεδα τα πράγματα είναι απλώς... ονειρεμένα: Το μέγεθος των sprites ποικίλει από το μέτριο μέχρι υπερφυσικό. Οντα όπως πουλιά που ρίχνουν εκρηκτικά αυγά, δράκοι που βγάζουν φωτιές, βράχοι που περιστρέφονται πέφτοντας με μεγάλη ταχύτητα, σαυροειδή που τρέχουν κατα πάνω σας, μεγαλόσωμες τίγρεις, κόκκινα ιπτάμενα μυρμήγκια, φυτά που φτύνουν πέτρες, χιονόμπαλλες, αιχμηρά παλούκια, υπεργιγάντια έντομα, μεγάλα ποντίκια, ύπουλα θαλάσσια όντα που εκτοξεύουν νερό και πολλά άλλα θανατηφόρα πλάσματα και αντικείμενα. Ο ήρωάς μας είναι το σχετικά μικρό sprite ενός ημίγυμνου μακρυμάλη άντρα που κρατάει ένα μεγάλο σπαθί. Το animation είναι εντυπωσιακό



όταν πηδάτε από τον ένα κινούμενο κορμό στον άλλο και βυθίζεστε για λίγο εκτοπίζοντας νερό ή όταν έρχεστε σε επαφή με τον πάγο και χμ! σας συμβαίνουν κάποια ατυχήματα. Πολύ πετυχημένο είναι επίσης το εφέ της βροχής που πέφτει και σε γενικές γραμμές το animation είναι άριστο χωρίς όμως να φτάνει τα επίπεδα του Beast. Πάντως η συμπεριφορά του Unreal στο animation μοιάζει με αυτή ενός coin-op καθώς δίχως να φορτώσει από τον δίσκο, ανάλογα με τις πράξεις σας, αλλάζει η εμφάνιση των sprites εντυπωσιακά και κυρίως αυτή του σπαθιού σας το οποίο αν τοποθετηθεί στην φωτιά πυρώνεται ή αν πάρετε το σωστό power up θα ρίχνει νερό σβήνοντας τις επίσης πολύ καλά animated φωτιές. Στην οθόνη δεν εμφανίζονται ταυτόχρονα πολλά sprites αλλά όπου συμβαίνει αυτό δεν υπάρχει πρόβλημα με την ταχύτητα του game. Το scrolling είναι δύο επιπέδων, απόλυτα ομαλό, και το foreground κινείται προς οκτώ κατευθύνσεις όταν πηδάτε, αφήνοντας να φανεί μεγαλύτερο μέρος του ουρανού και των δύο φεγγαριών του Unreal. Είναι εκπληκτικό με πόση άνεση η Amiga κινεί τέτοια ποσότητα γραφικών ανεξάρτητα από τον αριθμό των sprites που βρίσκονται ταυτόχρονα στην οθόνη. Τέλος να προσθέσουμε ότι το scrolling διακόπτεται μερικές φορές όταν φτάσετε στο άκρο της οθόνης και πολύ γρήγορα -χωρίς να φορτώσει από τον δίσκο- σας περνάει στις επόμενες οθόνες οι οποίες scrollάρουν κανονικά.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ-ΟΘΟΝΗ-ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗ

Ο χειρισμός γίνεται μόνο με το joystick και μπορείτε να εκτελέσετε και τις 8 δυνατές κινήσεις, είτε όταν ελέγχετε τον Dracus είτε τον Artaban. Η απόκριση είναι γρήγορη και άμεση αλλά δεν ελέγχετε την κίνηση του ήρωα στον αέρα παρά μόνο την χρήση του σπαθιού. Ακόμα δεν θα έχετε πρόβλημα στο να βρείτε το σωστό σημείο για να σταθείτε και να πηδήξετε ή να πάρετε κάποιο αντικείμενο. Το collision detection είναι πολύ σωστό αν και ιδιαίτερα αυστηρό. Disk swapping δεν υπάρχει σε βαθμό που να γίνεται ενοχλητικό, παρόλο που το παιχνίδι αποτελείται από τρεις δισκέτες, και αν έχετε δύο drives δεν υπάρχει καθόλου καθυστέρηση. Το mask της οθόνης είναι τεράστιο και στο πάνω αριστερό μέρος των 3D επιπέδων βλέπετε ένα μικρό animated sprite δράκου που δείχνει την δύναμη του όπλου σας, στο κέντρο πάνω το σκορ και δεξιά την αντοχή του δράκου από το 99 ως το μηδέν. Στα 2D levels στις ίδιες θέσεις βλέπετε το σπαθί σας, πυρωμένο όταν έχει μπει στη φωτιά ή με φουσκάλες όταν έχει την δύναμη να ρίχνει νερό. Οταν αρχίσει να αναβοσβήνει σας ειδοποιεί ότι σε λίγα δευτερόλεπτα θα χάσει την μαγική extra-δύναμή του. Οι στατικές οθόνες είναι προσεγμένες, αν βέβαια εξαιρέσουμε το πρόσωπο του ήρωα που απεικονίζεται κάπως... περίεργο. Η αρχική οθόνη είναι full screen, πραγματικά εντυπωσιακή σε σύλληψη, βάθος και -ευτυχώς!- σε εκτέλεση, ενώ δεν υπάρχει τελική οθόνη όταν χάνετε. Εκείνο όμως που μας άφησε άφωνους είναι το εισαγωγικό sequence του παιχνιδιού όπου βλέπετε ένα sprite φτιαγμένο από τρισδιάστατες σφαίρες να μπαίνει χτυπώντας τα φτερά του και εκπνέοντας άλλες σφαίρες που μικραίνουν και εξαφανίζονται ομαλά. Υστερα περιστρέφεται και χάνεται στο βάθος για να επιστρέψει λίγο μετά μεταμορφωμένο σε στροβιλιζόμενο σπαθί! Ολα αυτά μέσα σε έναν υπέροχο ουρανό - ο οποίος μάλιστα αντικατοπτρίζεται μέσα στο μεταλικό χρώμα του τρισδιάστατου sprite!- που αλλάζει οπτικές γωνίες, και ένα έδαφος που κινείται διαρκώς. Το σύνολο συμπληρώνει μια ατμοσφαιρική μουσική και ο ήχος του ανέμου! Τέτοια τρομερά πράγματα μέχρι στιγμής τα βλέπαμε μόνο από μηχανήματα που στοίχιζαν αρκετά εκατομμύρια! Το πακέτο του παιχνιδιού είναι κανονικό, χωρίς τίποτα το ιδιαίτερο (όχι, δεν έχει μπλουζάκι) και το manual είναι ένα μικρό βιβλιαράκι 16 σελίδων που περιέχει την ιστορία του Unreal και αναλυτικά τα τεχνικά χαρακτηριστικά και τον χειρισμό.

ΗΧΟΣ

Ο ήχος περιλαμβάνει πέντε διαφορετικά πρωτότυπα μουσικά θέματα τα οποία είναι καλά αλλά όχι αρκετά δυναμικά. Σε πολλές περιπτώσεις όμως είναι ικανά να δημιουργήσουν την κατάλληλη ατμόσφαιρα. Μουσική θα είναι το μόνο που θα ακούτε σε όλη τη διάρκεια του game εκτός κι αν έχετε 1 Mb μνήμη οπότε θα ακούγονται μερικοί άριστοι ήχοι όπως κελάρισμα νερού, κελαϊδίσματα πουλιών, κραυγές, τον ήχο της φωτιάς, το βουητό του αέρα...

ΟΠΛΙΣΜΟΣ

Οταν ελέγχετε τον δράκο τα μόνα όπλα σας είναι η ευελιξία, η ταχύτητα και οι πύρινες σφαίρες που εκτοξεύει. Σε ορισμένες στιγμές εμφανίζεται ένας κρύ-



σταλλος που αν τον μαζέψετε θα δείτε το όπλο σας να γίνεται διπλό, τριπλό... μέχρι το ανώτατο όριο των 12 πύρινων βλημάτων. Σαν Artaban μπορείτε να σκύβετε και να πηδάτε αποφεύγοντας τα αντίπαλα sprites και τις βολές τους. Το κύριο όπλο σας εδώ είναι το τρομερό και άτρωτο σπαθί σας.

Οταν το πυρώσετε αποκτάει διπλάσια δύναμη, ενώ τα περισσότερα αντίπαλα όντα δεν αντέχουν πάνω από ένα χτύπημα. Εκτός από το να κατστρέψετε μπορείτε ακόμα να αλλάξετε την πορεία αντικειμένων ή να τα σταματήσετε. Υπάρχει επίσης η δυνατότητα να μετατραπεί το σπαθί σας σε... ποτιστήρι και να σβήσετε τις φλόγες που δεν σας επιτρέπουν να προχωρήσετε ή τέλος να εκτοξεύσετε πύρινες σφαίρες.

ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ

Στα 3D επίπεδα κάθε φορά που χτυπάτε σε ένα αντικείμενο, έστω και ξυστά, ο αριθμός που δείχνει την αντοχή μειώνεται και μόλις φτάσει στο μηδέν χάνετε την μία και μοναδική ζωή σας. Πολύ χειρότερα είναι τα πράγματα όταν συντριβείτε πάνω σε κάποιο βράχο και η κίνηση σταματήσει αφαιρώντας σας μεγάλο μέρος από την δυναμή σας.

Διαρκώς εμφανίζονται βελάκια και μυνήματα στην οθόνη (left, right, catch bonus, low shield κτλ) που σας καθοδηγούν, σας προειδοποιούν και αν είσαστε αρκετά γρήγοροι θα διαφυλάξουν την πολύτιμη αντοχή σας. Αν προλάβετε να πάρετε τον κρύσταλλο που εμφανίζεται θα σας δώσει bonus βαθμούς, ενίσχυση ή επαναφορά της ασπίδας ή ακόμα σας κάνει για λίγο άτρωτους.

Τα 2D επίπεδα σας αφήνουν να πάρετε μέρος στην δράση ολοκληρωτικά αλλά εδώ το παιχνίδι είναι πολύ δύσκολο γι'αυτό σας δίνονται 50 βαθμοί αντοχής κάθε φορά που αλλάζετε επίπεδο.

Υπάρχει ακόμα -επιτέλους- η σωστή δυνατότητα να σώζετε στον δίσκο τη θέση σας. Χάνετε όταν η αντοχή σας πέσει στο μηδέν αλλά κάποιοι τριγωνικοί κρύσταλλοι που μένουν στην θέση των όντων που καταστρέφετε ή τους μεταφέρουν πουλιά, είναι σε θέση να αυξήσουν τις ελπίδες σας.

Υπάρχει ακόμα η δυνατότητα για training, να παίξετε δηλαδή στο επίπεδο που χάσατε για να εξασκηθείτε, χωρίς να παίρνετε βαθμούς. Αυτό που δίνει βάθος στο παιχνίδι, εθιστικότητα και μια ξεχωριστή αξία είναι η ύπαρξη arcade adventure στοιχείων πολύ έξυπνα τοποθετημένων έτσι ώστε χωρίς την επίλυσή τους να μην μπορείτε να προχωρήσετε την περιπέτεια.

Για παράδειγμα πρέπει να αλλάξετε την πορεία των βράχων ώστε να σκοτωθεί ένα επικίνδυνο τέρας, να σταματήσετε τους βράχους που πέφτουν χτυπώντας μια πέτρα-διακόπτη ,να βάλετε το σπαθί στην φωτιά προσέχοντας όμως να μην σπάσει το καζάνι και το καυτό υγρό χυθεί και σας σκοτώσει με φρικτό τρόπο! Ωραίο και ρεαλιστικό είναι το ότι γλυστράτε στις χιονισμένες πλαγιές αν δεν είσαστε προσεκτικοί και ότι πρέπει να πολεμήσετε με τον άνεμο μερικές φορές για να μην σας πετάξει προς την αντίθετη κατεύθυνση.

ΤΕΧΝΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Διαστάσεις Ιζόλδης: 130-150-180 (ναι, κι εγώ είμαι ο King Kong!)

-Στα 2D levels χρησιμοποιούνται μέχρι 92 (ολογράφως εννενήντα δύο) χρώματα ενώ στα 3D επίπεδα μέχρι 96(!) και κινούνται στην οθόνη 50 (πενήντα) μεγάλα sprites ταυτόχρονα.

-Τέλος το game υποστηρίζει μέχρι και τρία disk drives, ένα για κάθε δισκέτα.

ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ

Μόνο μια χούφτα games έχουν τα γραφικά και την τεχνική αρτιότητα του Unreal.

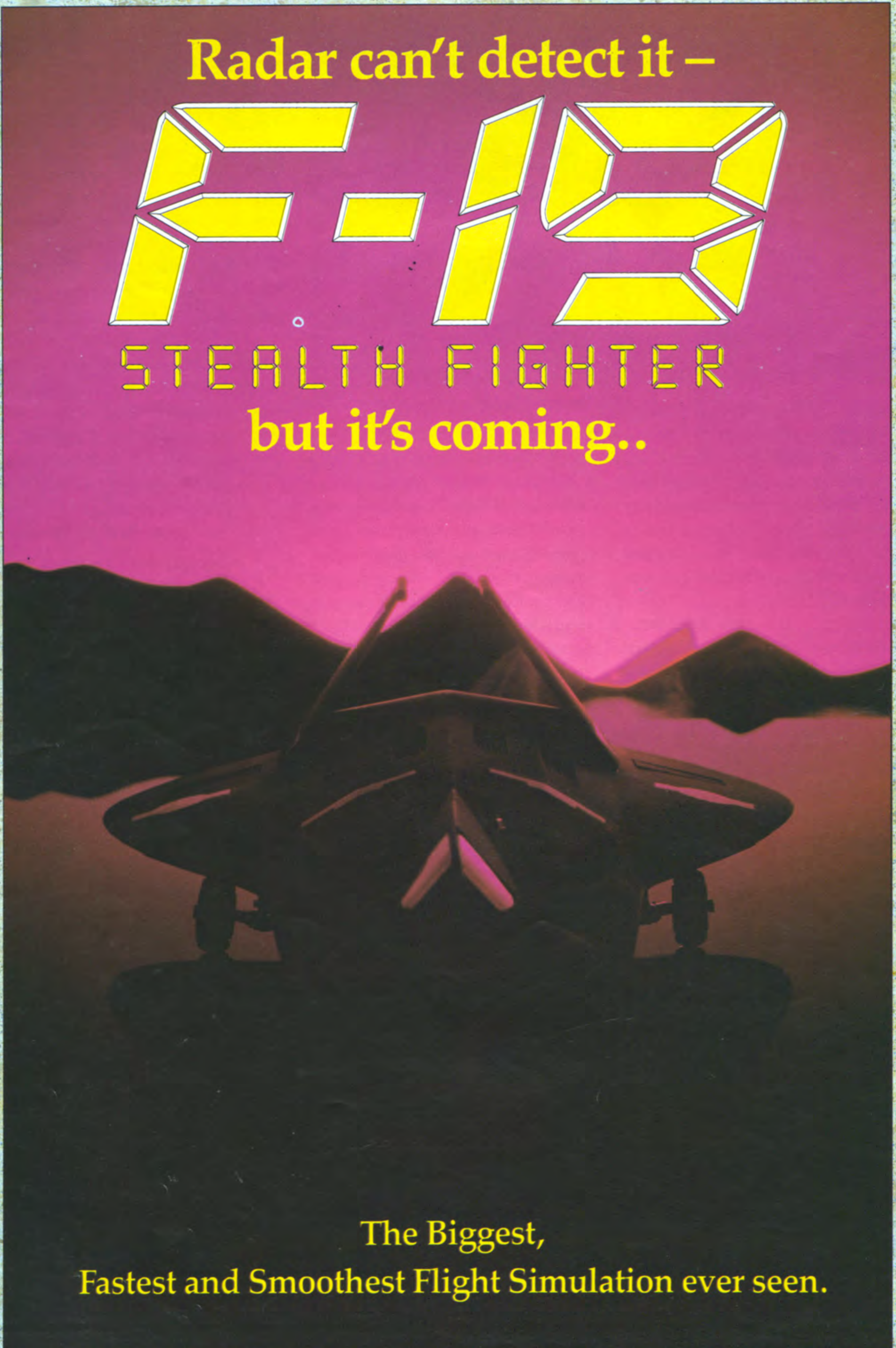
Εκτός από την ευχαρίστηση του τεχνικού μέρους υπάρχει η εθιστικότητα της πλοκής και του arcade adventure στοιχείου.

Είναι ένα παιχνίδι που θα μείνει κλασικό παρά την δυσκολία του.

Ναι, είναι πραγματικά δύσκολο αλλά αυτό δεν επιρρεάζει την αντικειμενική του αξία. Εξάλλου ποιός δεν θέλει να πάρει μέρος σε μια ιστορία με δράκους, τολμηρούς σπαθοφόρους, κακούς μάγους, ατέλειωτη δράση και, και...

Αυτές είναι εποχές!...

ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΚΙΝΗΣΗ	94
ΗΧΟΣ	92
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	96
ΠΛΟΚΗ	94
ΠΑΚΕΤΟ	87
ΑΝΤΟΧΗ	90
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	83
ΓΕΝΙΚΑ	**94**


Radar can't detect it –
F-19
STEALTH FIGHTER
but it's coming..
The Biggest,
Fastest and Smoothest Flight Simulation ever seen.

ΞΕΧΑΣΤΕ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ - ΑΥΤΗ ΕΙΝΑΙ Η ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ

F-19



Σκεφτείτε το Falcon
σκεφτείτε μερικές
εκατοντάδες
τετραγωνικά μίλια
φαντασίας.

Σκεφτείτε το F29
σκεφτείτε μερικές χιλιάδες
τετραγωνικά μίλια
φαντασίας.



Πετάξτε το F19 - πάνω από 409.600 τετραγωνικά μίλια πραγματικότητας - πετάξτε γρήγορα και αληθινά



Πάνω από 3300 αποστολές
ψυχρός περιορισμένος ή
συμβατικός πολεμένος

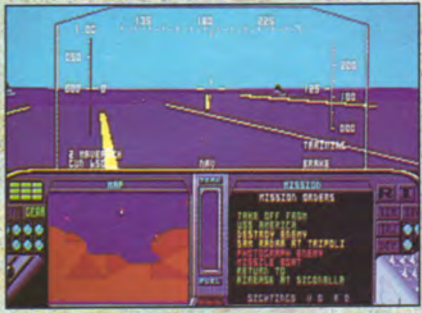
Τέσσερα επίπεδα αντιπάλων

Τέσσερα πραγματικά σενάρια





Λεπτομέρεια γραφικών και
βάθος παιχνιδιού είναι οι
ισχυρισμοί άλλων -
εδώ είναι η πραγαμτικότητα





Πετάξτε σύντομα με το F19
στα δικά σας ATARI ST ή
COMMODORE AMIGA.

DELTA
COMPUTERS
ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΪΔΑΡΙ
ΤΗΛ. 5811532, 5821347



ΤΙΤΛΟΣ	SILENT SERVICE II
HOUSE	MICROPROSE
FORMAT	AMIGA, PC, ATARI
ΤΙΜΗ	7.800
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS

SILENT SERVICE II

Το Silent Service που είχε εμφανιστεί πριν από τέσσερα χρόνια περίπου είχε συναρπάσει τους φίλους των εξομοιωτών σε αρκετά 8-bit μηχανήματα, τα οποία τότε είχαν περιορισμένες δυνατότητες. Στα χρόνια που ακολούθησαν έγιναν ελάχιστες προσπάθειες για παρόμοιες εξομοιώσεις αλλά κυμμάνθηκαν όλες σε μέτρια επίπεδα.

Το Silent Service II έρχεται σε μια εποχή που τα μηχανήματα τα οποία κυριαρχούν είναι των 16-bit με μεγάλες δυνατότητες.

Η Microprose δεν έχασε αυτή την ευκαιρία και εκμεταλλεύτηκε τις δυνάμεις αυτές (τεράστια μνήμη, ειδικά chips και κάρτες γραφικών, animation...) για να επενδύσει ένα άψογο παιχνίδι στρατηγικής και δράσης.

Η υπόθεση του game είναι πολύ απλή: βρίσκεστε στον Δεύτερο Παγκόσμιο πόλεμο ως κυβερνήτης ενός άξιου υποβρυχίου με σκοπό να βυθίσετε όσο το δυνατόν περισσότερα εχθρικά (δηλαδή γιαπωνέζικα) πολεμικά και εμπορικά πλοία, στην περιοχή του Ειρηνικού Ωκεανού.

Ο τύπος του υποβρυχίου που έχετε στην διακυβέρνησή σας ποικίλει ανάλογα με την εποχή που πολεμάτε και την οποία διαλέγετε ελεύθερα από το 1941 έως το 1945. Οσο πλησιάζετε στο τέλος του πολέμου τόσο πιο εξελιγμένα σκάφη έχετε στην διαθεσή σας. Αυτό που πρέπει να προσέχετε ανάμεσα στους διάφορους τύπους είναι ο αριθμός των τορπιλλών που μπορεί να εκτοξεύσει, το βάθος μέχρι το οποίο μπορεί να καταδυθεί και το μέγεθος του κανονιού που υπάρχει για να χτυπάτε τα εχθρικά πλοία αν δεν έχετε τορπίλλες. Το όπλο αυτό δεν μπορεί να κάνει ζημιά σε μεγάλα πολεμικά αλλά είναι ικανό να βυθίσει μικρότερα εμπορικά και πετρελαιοφόρα. Οι τορπίλλες που αποτελούν το βασικό όπλο σας είναι δύο ειδών, αυτές που εκτοξεύονται από μπροστά και εκείνες που φεύγουν από το πίσω μέρος του υποβρυχίου. Και στις δύο περιπτώσεις μπορείτε να τις τηλεκατευθείνετε πάνω στον εχθρικό στόχο. Ακόμα ανάλογα με το είδος της τορπίλλης που έχετε διαλέξει μπορείτε να την κάνετε πιο γρήγορη ή πιό αργή για να καλύπτει μικρότερη ή μεγαλύτερη απόσταση.

Ξεκινώντας διαλέγετε το επίπεδο δυσκολίας από Introductory, normal, advanced μέχρι ultimate και το είδος της αποστολής σας από Training όπου θα εκπαιδευτείτε στον χειρισμό ενάντια σε τέσσερεις ακίνητους στόχους, Single battle όπου έχετε μερικά σενάρια μαχών να διαλέξετε -από επίθεση σε πομπή πετρελαιοφόρων μέχρι την βύθιση του υπερ-πολεμικού Yamato-, Single war patrol που αποτελεί "προπόνηση" για την επόμενη επιλογή που είναι η War Carrier όπου αναλαμβάνετε την κυβέρνηση του σκάφους σε μια ορισμένη χρονική περίοδο και σε περιορισμένο χώρο περιπολίας. Εδώ μπορείτε να σώζετε την εξέλιξή σας μέσα στον δίσκο και να παίρνετε βαθμούς και παράσημα.

Τα εχθρικά πλοία είναι συνολικά 14 τύπων συμπεριλλαμβάνοντας υπερ-θωρικτά, αεροπλανοφόρα, καταδρομικά, σκάφη συνοδίας, ανεφοδιασμού, πετρελαιοφόρα, μεταγωγικά και άλλα.

Τα 14 είδη μπορεί να μην φαίνονται πολλά αλλά υπάρχουν εκατοντάδες -μάλλον χιλιάδες- πιθανοί συνδιασμοί τους καθώς είναι μάλλον απίθανο να αντιμετωπίσετε μόνο ένα πλοίο καθώς συχνά μάχεστε με περισσότερα από 5 ταυτόχρονα. Και αυτό ακριβώς είναι που δίνει μια ξεχωριστή αίσθηση ρεαλισμού και ένα εντυπωσιακό βάθος στο game καθώς η στρατηγική που πρέπει να ακολουθήσετε ενάντια σε διαφορετικούς εχθρούς ποικίλει σημαντικά.

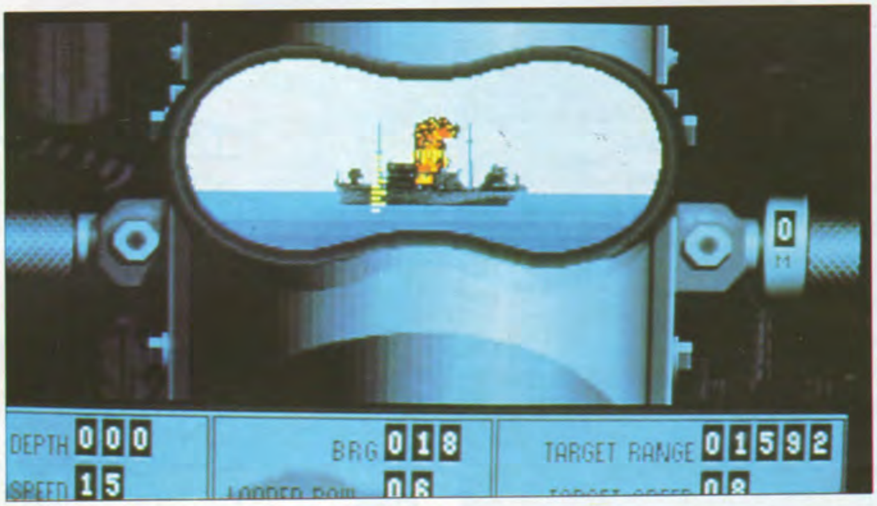
Βέβαια η στρατηγική περιορίζεται μόνο σε αυτό τον τομέα αφού δεν δέχεστε επιθέσεις από τον αέρα και δεν ελέγχετε άλλες θέσεις μάχης σε άλλα σημεία του πολέμου. Οι τεχνικές σας αναλύονται λεπτομερώς από το manual και πρέπει να καταλάβετε από νωρίς ότι η μεγάλη δύναμη των υποβρυχίων δεν βρίσκεται στις τορπίλλες αλλά στην δυνατότητα να κρύβονται από τον εχθρό και να χτυπούν χωρίς απώλειες.

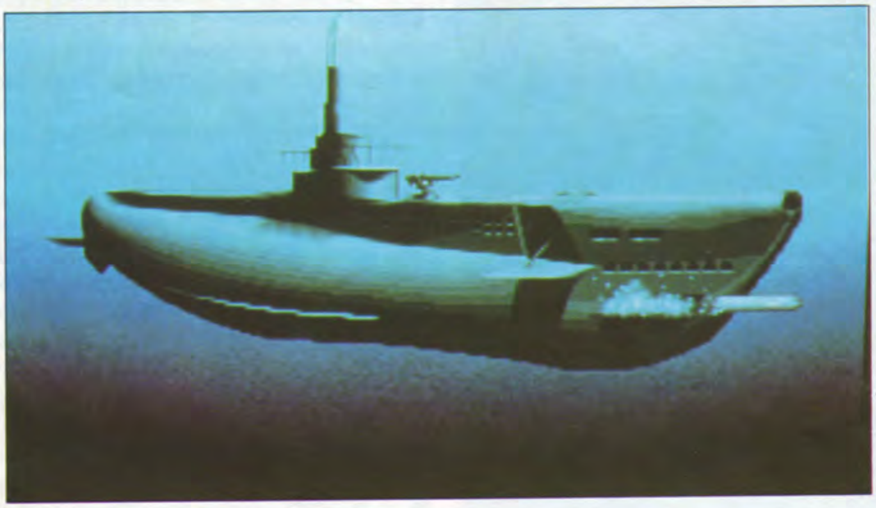
ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το manual είναι από εκείνα τα τεράστια που μας έχει συνηθίσει η Microprose στις καινούριες εξομοιώσεις της, καθώς περιλαμβάνει 130 σελίδες με αναλυτική παρουσίαση της εξέλιξης των υποβρυχίων, μερικές ιστορίες από πραγματικές μάχες, τον χειρισμό του παιχνιδιού και μερικά από τα πλοία που πήραν μέρος στον τελευταίο παγκόσμιο πόλεμο.

Ακόμα μαθαίνετε αρκετά κόλπα που εφαρμόζονται στην πραγματικότητα αλλά μπορούν να σώσουν και την δική σας sprite-ζωή! Για παράδειγμα προσέξτε πως αν κατεβείτε κάτω από τα 150-200 πόδια βάθος θα περάσετε από ένα θερμό στρώμα νερού σε ένα

ψυχρό και η διαφορά αυτή θερμοκρασίας δημιουργεί ένα αδιαπέραστο τείχος που σταματάει τα sonar των πλοίων και σας γλυτώνει από αρκετούς μπελάδες! Το σκάφος σας βέβαια δεν καταδύεται ιδιαίτερα γρήγορα γι'αυτό πρέπει να είσαστε προσεκτικοί και προνοητικοί.
Τα πλήκτρα που χρησιμοποιούνται είναι αρκετά -54 για την ακρίβεια- αλλά είναι λιγότερα απ'ότι σε ένα flight simulation και είναι σχεδόν όλα χρήσιμα. Το keyboard overlay δεν λείπει αλλά δεν θα σας πάρει παρά μερικές ώρες να τα μάθετε απ'έξω.
Κάπως δύσκολος -γι'αυτό και το manual δίνει ιδιαίτερο βάρος εδώ- είναι ο προσανατολισμός σας στον χώρο αφού είναι δυνατόν να κοιτάτε αλλού με το περισκόπιο ενώ οι θύρες εξόδου των τορπίλλων να είναι στραμένες σε άλλη κατεύθυνση.
Πάντως μόλις συνηθίσετε τα δύο υπεύθυνα πλήκτρα N, M το πρόβλημα λύνεται πολύ γρήγορα.
Ο χειρισμός γίνεται με τα Joystick, mouse και πληκτρολόγιο (στα PC δεν υπάρχει mouse option) και μπορεί να παρατηρήσετε μια μικρή καθυστέρηση στην απόκριση, ενώ γεμίζει καμιά φορά και ο buffer (αυτά στα PC's μόνον) αλλά δεν υπάρχει πραγματικό πρόβλημα. Τέλος υπάρχει επιλογή για να κάνετε τον χρόνο να κυλάει από μία έως οκτώ φορές πιό γρήγορα.





ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Η Microprose έχει ανεβάσει πολύ την ποιότητα των παιχνιδιών της στον τομέα της τεχνικής τα δύο τελευταία χρόνια. Το Silent service II είναι ένα λαμπρό παράδειγμα αυτής της εξέλιξης.
Στην έκδοση για PC όπου έγινε το test υπάρχουν πειστικά ηχητικά εφέ από το ένα κανάλι, μέχρι και Sampled speech με πολύ καλή -έως εντυπωσιακή απόδοση-.
Το παιχνίδι υποστηρίζει τις κάρτες ήχου Ad-Lib και Roland που δίνουν μιαν άλλη ρελιστικότητα και ατμόσφαιρα.
Τα πράγματα είναι ακόμα καλύτερα στα γραφικά: είναι από τα ωραιότερα που έχουμε δει σε CGA και EGA, ενώ σε VGA έχουμε 256 χρώματα ταυτόχρονα που δίνουν ένα φωτογραφικό όπτικό αποτέλεσμα. Σε όλες τις κάρτες υπάρχουν πολύ καλές digitised στατικές οθόνες (εσωτερικό και εξωτερικό του σκάφους στον βυθό ή σε λιμάνι) με εντυπωσιακό μέγεθος. Τα χρώματα είναι ανάλογα σωστά διαλεγμένα προσθέτοντας τόνους ρεαλισμού.
Το animation είναι κι αυτό άριστο, ιδίως στις εκρήξεις, πάνω στα πλοία αλλά και όταν δέχεστε επίθεση από βόμβες βυθού ή εκτοξεύετε τορπίλλες.
Αν όμως πιστεύετε ότι αυτά τα animation sequences καθυστερούν το gameplay μπορείτε πάντα να τα αφαιρέσετε. Η κίνηση των πλοίων και η μεγένθυνσή τους είναι εξαιρετικά ομαλή και χρησιμοποιείται ένας συνδιασμός από -τα πιο solid ποπυ έχουμε δει ποτέ- vector γραφικά, όταν πλησιάζει ένα πλοίο, και κανονικών γραφικών όταν τα βλέπετε από το πλάι.
Οταν εμφανίζεται ο χάρτης βέβαια η απεικόνιση είναι μάλλον σχηματική.
Το μόνο παράπονο που έχουμε είναι το σχετικά μικρό μέγεθος mask της οθόνης όπου φαίνεται η δράση, είτε μέσα από το περισκόπιο είτε από την γέφυρα του σκάφους.

ΓΕΝΙΚΑ

Πρόκειται για την πιο προσεγμένη δουλειά πάνω στα υποβρύχεια και την στρατηγική τους χωρίς να περιλαμβάνει κάποιο άλλο κομμάτι πλοκής.
Αυτό ίσως απομακρύνει τους φίλους που θέλουν κάτι "πλατύτερα" στρατηγικό αλλά σίγουρα θα συναρπάσει αυτούς που αναγνωρίζουν την ποιότητα, το σωστά στημένο arcade στοιχείο -μιλάμε δηλαδή για πολύ δράση!- και θέλουν και αγωνία.
Το παιχνίδι εξάλλου είναι τρομερά εθιστικό, παρόλο που σε αρκετούς μπορεί να φανεί ότι δεν έχει ένα σταθερό ποσοστό δυσκολίας και πηγαίνει από το πολύ δύσκολο στο αρκετά εύκολο. Εχει κι αυτό όμως την χάρη του!

ΓΡΑΦΙΚΑ	93
ΚΙΝΗΣΗ	90
ΗΧΟΣ	95
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	94
ΠΛΟΚΗ	90
ΠΑΚΕΤΟ	93
ΑΝΤΟΧΗ	95
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	91
ΓΕΝΙΚΑ	93

Reviews

ΤΙΤΛΟΣ	GUNSHIP
HOUSE	MICROPROSE
FORMAT	ALL FORMATS
ΤΙΜΗ	4800
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS



GUNSHIP

Οι flight simulators για αεροπλάνα είναι πλέον κάτι το συνηθισμένο και κυκλοφορούν αρκετοί κάθε χρόνο. Αντίθετα οι εξομοιωτές ελικοπτέρων ποτέ δεν γνώρισαν τέτοια δόξα. Τώρα με το Gunship η Microprose έρχεται να αλλάξει αυτή την κατάσταση και να μας δώσει κάτι πρωτότυπο, πάντα στα ίδια υψηλά τεχνικά και ποιοτικά standars που μας έχει συνηθίσει.

Ξεκινώντας το παιχνίδι, δίνετε το όνομά σας και διαλέγετε σε πιό μέρος του κόσμου -κεντρική Αμερική, βόρεια Αμερική, νοτιο- ανατολικη Ασία (αν είσαστε αμερικάνος αυτό σημαίνει Βιετνάμ!), μέση ανατολή ή ανατολική Ευρώπη ενάντια στο σύμφωνο της Βαρσοβίας , τί είδους αποστολή θα αναλάβετε, την κατάσταση των καιρικών συνθηκών, αν θα προσγειώνεστε χωρίς το παραμικρό πρόβλημα ή αν θα πρέπει να βάλετε όλες σας τις δυνάμεις. Υστερα βλέπετε τους πρωταρχικούς και δευτερεύοντες στόχους, σας δίνεται μια πλήρης αναφορά από την μυστική υπηρεσία για την κατάσταση των εχθρικών δυνάμεων και στρατευμάτων. Αυτά μπαίνουν στον ηλεκτρονικό χάρτη σας και μπορείτε να τα βλέπετε ανα πάσα στιγμή. Οι αποστολές που εκτελείτε μπορεί να είναι νυχτερινές ή κατα την διάρκεια της ημέρας και αυτό είναι κάτι που δεν μπορείτε να αλλάξετε! Το ελικόπτερό σας είναι ένα Apache με ρουκέτες αέρος-εδάφους, αέρος-αέρος, ένα πολυβόλο για μεγάλες αποστάσεις, διάφορα αντίμετρα και φωτοβολίδες. Αφού γεμίσετε με πολεμοφόδια και καύσημα το ελικόπτερο -και δεν πάτε στο αναρρωτήριο να παραστήσετε τον κατα φαντασία ασθενή!- ξεκινάτε την περιπέτεια.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ-ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗ

Ο χειρισμός γίνεται εξ'ολοκλήρου με το joystick όταν βρίσκεστε στον αέρα ή με το joystick και το mouse όταν μπαίνετε στα menu. Ανα-πάσα στιγμή μπορείτε να δείτε τις βλάβες που έχει υποστεί το σκάφος σας με μια πολύ παραστατική σχηματική εικόνα που χρησιμοποιεί χρώματα για να δείξει την έκταση της ζημιάς. Τα όργανα του σκάφους είναι αρκετά και βλέπετε σ'αυτά την ταχύτητα, τις στροφές των δύο μηχανών και του έλικα, το υψόμετρο και την επιτάχυνση προς τα πάνω ή κάτω. Οταν σας καταδιώκουν πύραυλοι ή σας έχει εντοπίσει κάποιο ραντάρ ανάβουν τα προειδοποιητικά φωτάκια και αν χτυπηθείτε οι ενδείξεις που βρίσκονται στο πάνω μέρος της οθόνης παραμένουν αναμένες για να σας προειδοποιούν διαρκώς. Ο χειρισμός ενός ελικοπτέρου διαφέρει αρκετά από αυτόν του αεροπλάνου ενώ είναι σε γενικές γραμμές ευκολότερος, αρκεί να μην κάνετε κάποιο μοιραίο λάθος. Τα πλήκτρα που χρησιμοποιούνται είναι 43 μόνο(!) και για να το απογειώσετε το ελικόπτερό σας δεν χρειάζονται περισσότερα από τέσσερα. Συγκεκριμμένα υπάρχουν δύο για αργή ή γρήγορη κίνηση προς τα πάνω ή κάτω, ενώ πρέπει να ξέρετε ότι κατά την πτήση τα ελικόπτερα βυθίζουν το μπροστινό μέρος για να αναπτύξουν ταχύτητα και μπορούν ακόμα να πετούν προς τα πίσω. Το manual βέβαια των 82 σελίδων είναι αναλυτικό και ως προς τις συνθήκες και τον χειρισμό της πτήσης αλλά και ως προς τις τεχνικές, τα κόλπα που θα χρησιμοποιήσετε. Τέλος, στο πακέτο, κατα την καλή συνήθεια της Microprose υπάρχει το keyboard overlay για να μάθετε τα χρήσιμα πλήκτρα όσο το δυνατον γρηγορότερα.

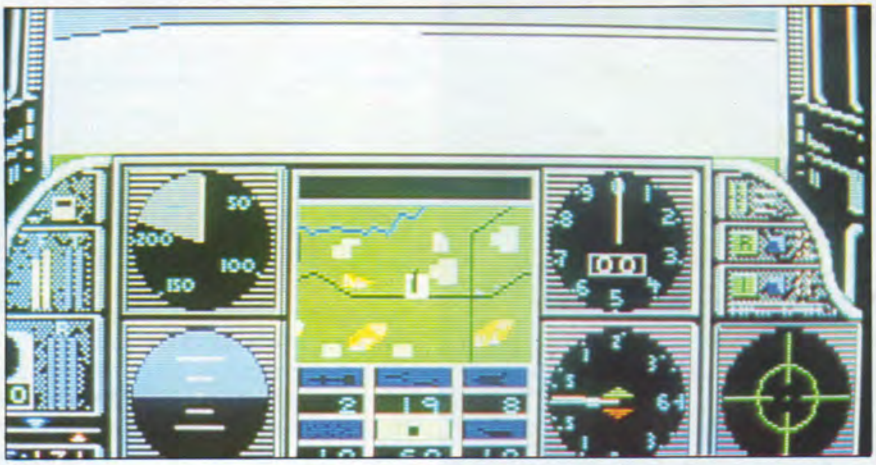
ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ

Μόλις απογειωθείτε πρέπει να συμβουλευτείτε τον χάρτη για να πάρετε την σωστή πορεία μέχρι τον στόχο. Στο δρόμο σας θα συναντηθείτε με εχθρικά και συμμαχικά στρατεύματα και πρέπει να ενεργήσετε ανάλογα ενώ μερικές φορές θα χρειαστεί να δώσετε το παρασύνθημα για να προσγειωθείτε σε μια βάση ώστε να μην σας καταρρίψουν οι δικοί σας. Πρέπει να

ΓΡΑΦΙΚΑ	75
ΚΙΝΗΣΗ	84
ΗΧΟΣ	84
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92
ΠΛΟΚΗ	87
ΠΑΚΕΤΟ	87
ΑΝΤΟΧΗ	92
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	90
ΓΕΝΙΚΑ	**87**

προσέχετε ακόμα να μην συγκρουστείτε πάνω στα βουνά και στους λόφους. Πλησιάζοντας τον στόχο θα εμφανιστεί αυτόματα στην οθόνη ένα μύνημα και ύστερα θα εγκλοβιστεί μέσα σε ένα τετράγωνο για να μπορείτε να τον σημαδεύετε καλύτερα. Θα ανακαλύψετε ακόμα ότι οι στρατιωτικοί χάρτες είναι αρκετές φορές ανακριβείς και ότι πρέπει να ψάξετε λίγο περισσότερο. Το να πετύχετε τα εχθρικά στρατεύματα δεν είναι πολύ δύσκολο -τουλάχιστον στα πρώτα επίπεδα- και δεν θα αργήσετε να ολοκληρώσετε τις αποστολές. Με την ίδια ευκολία όμως σας πετυχαίνουν και οι εχθροί αλλά οι ζημιές που παθαίνετε είναι σχετικά μικρές. Επιστρέφοντας στην βάση μπορείτε να επιθεωρήσετε το ελικόπτερό σας, να συνεχίσετε την αποστολή αν δεν την έχετε ολοκληρώσει κάνοντας τις αναγκαίες επισκευές, ή χωρίς τις επισκευές αν θέλετε να παραστήσετε τον Ράμπο - σας έχω πει ποτέ πόσο σιχαίνομαι αυτόν τον τύπο;-. Αν ολοκληρώστε τις δύο αποστολές σας (πρωταρχικός και δευτερεύον στόχος) και έχετε μια καλή πτήση και προσγείωση είναι πιθανόν, εκτός από τους βαθμούς που παίρνετε να σας δωθεί κάποια προαγωγή ή παράσιμο .Οι προαγωγές είναι σίγουρο ότι θα σας δωθούν κάποια στιγμή εκτός αν έχετε δηλώσει αρκετές φορές άρρωστος -αυτό που λέμε "λούφα και παραλλαγή" και δεν συμμαζεύεται- και σας έχουν βάλει στο μάτι οι ανώτεροί σας. Ως προς την ποικιλία των αποστολών δεν έχουμε κανένα παράπονο καθώς οι μεταβλητές και οι παράμετροι που τις διαμορφώνουν είναι πολλές, οι περισσότερες καθορίζονται από εσάς, ενώ παίζει ρόλο και η τύχη. Το απρόοπτο είναι μέσα στο πρόγραμμα ενώ σαν εξομοίωση το game είναι αρκετά γρήγορο αλλά όχι απόλυτα πιστό. Εξηγούμαι: ο χειρισμός, ιδίως στην απογείωση και προσγείωση είναι κάπως ευκολότερος απ'ότι πρέπει και η ικανότητα αναγνώρισης και καταστροφής των εχθρικών στόχων μοιάζει πολύ ευκολή για έναν εξομοιωτή. Από την άλλη τα πράγματα διορθώνονται στα δύσκολα επίπεδα κυρίως όταν αντιμετωπίζετε εχθρικούς στόχους που σας καταδιώκουν πετώντας (ελικόπτερα, αεροσκάφη).





ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Η εμφάνιση του παιχνιδιού στην οθόνη του υπολογιστή δεν είναι αντάξια της υπόθεσής του (τουλάχιστον στην Amiga). Κατ'αρχήν η οθόνη όπου διαδραματίζεται η δράση είναι μικρότερη από το μισό της οθόνης του monitor ενώ γύρω το cockpit είναι μάλλον χοντροκομμένο χωρίς να περιέχει ιδιαιτέρα κινούμενες ενδείξεις. Τα χρώματα που χρησιμοποιούνται στα vector γραφικά είναι λίγα (όχι περισσότερα απο οκτώ) και αυξάνονται μόνον όταν υπάρχουν εκρήξεις. Το τοπίο είναι γενικά λιτό με μερικές γραμμές όπου υπάρχουν ποτάμια και σύνορα, με τα καφέ βουνά και τις λίμνες να ξεχωρίζουν. Η απεικόνηση στον χάρτη γίνεται με έναν παρόμοιο τρόπο, και είναι σχεδόν full screen ενώ με ένα μικρό sprite σημειώνεται η θέση του ελικοπτέρου σας. Η εισαγωγική οθόνη είναι πολύ καλή καθώς ένα γιγαντιαίο sprite ελικοπτέρου μπαίνει αργά στην οθόνη από κάτω, γεμίζει ολόκληρο τον χώρο και με τα πολυβόλα του γράφει το όνομα του game, την ίδια στιγμή που η μουσική παίζει τον Καλπασμό των Βαλκυριών του Βάγκνερ -ολίγη από Αποκάλυψη Τώρα- έτσι για να σας ντοπάρει, αν και η απόδοση του κομματιού δεν είναι ανάλογη με τις δυνατότητες του μηχανήματος. Οι υπόλοιπες στατικές οθόνες - απονομές παρασήμων, καταστροφή του ελικοπτέρου, εσείς τραυματισμένος- είναι αρκετά καλά σχεδιασμένες. Ο ήχος είναι μπόλικος χωρίς όμως πειστικά εφέ και έναν μέτριο ήχο μηχανών και έλικα.





ΓΕΝΙΚΑ

Πρόκειται αναμφισβήτητα για την καλύτερη εξομοίωση ελικοπτέρου που έχει γίνει μέχρι στιγμής και μόνον τα γραφικά -είπαμε όμως ότι το παιχνίδι είναι πολύ γρήγορο- είναι μέτρια. Ο κίνδυνος, η αγωνία και η αίσθηση ότι πιλοτάρετε μόνος σας ένα τέτοιο σκάφος βρίσκονται μέσα στην ατμόσφαιρα του game, το οποίο καταφέρνει να μην γίνεται κουραστικό.

Ειλικρινά είναι το πιο εθιστικό flight simulator που έχω παίξει ποτέ και ίσως το καλύτερο από όλα. (ΧΑ, ΧΑ, το ξέρετε ότι απαιχθάνομαι τα flight simulators με αεροπλάνα;

Οχι; Ούτε ο αρχισυντάκτης μου το ήξερε! ΧΕ, ΧΕ...)

ΤΙΤΛΟΣ	TIME MACHINE
HOUSE	ACTIVISION
FORMAT	ALL FORMATS
ΤΙΜΗ	4000
TEST	AMIGA DEMO
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

Να και το πρώτο 4D παιχνίδι! Οχι μην περιμένετε τίποτα τρομερά εφέ απλώς είναι σχεδιασμένο σε ένα ψευδοτρισδιάστατο χώρο και ταξιδεύετε μέσα σ'αυτό που συχνά ονομάζεται τέταρτη διάσταση,στον χρόνο.Παίρνετε τον ρόλο του καθηγητή Potts που πέφτει θύμα τρομοκρατικής ενέργειας και πάνω στην σύγχυση που επικρατεί ενεργοποιεί το μηχάνημα και γυρίζει πίσω στον χρόνο 10 ολόκληρα εκατομμύρια χρόνια,σε μια εποχή που όλα ήταν αγνά όλα ήταν άγραφτα και τα πάντα μπορούσαν να συμβούν...

TIME MACHINE





Ομως ό καθηγητής θέλει - για κάποιον ανεξήγητο λόγο να επιστρέψει στην σημερινή εποχή!Και ο μόνος τρόπος για να το κάνει αυτό είναι να ενεργήσει έτσι ώστε να επιταχύνει την ανθρώπινη εξέλιξη και να αποτρέψει την βομβιστική ενέργεια κατά την επιστροφή του. Ευτυχώς τυχαίνει να έχει μαζί του τέσσερα time pods που σας επιτρέπουν να κινείστε ανάμεσα στις χρονικές περιόδους (προϊστορία-εποχή των πάγων-μεσαίωνας κλπ).Το παιχνίδι αποτελείται από 25 οθόνες όλες κι όλες,πέντε σε κάθε εποχή.Ομως μην βιαστείτε να πείτε ότι είναι πολύ λίγες διότι το είδος του παιχνιδιού -arcade adventure- σας αναγκάζει να σκεφτείτε αρκετά σε κάθε οθόνη τί πρέπει να κάνετε και με ποιόν τρόπο για να προχωρήσετε στην περιπέτεια. Σε αυτό το σημείο πρέπει να σας πούμε ότι αυτό το review γράφτηκε με βάση ένα απλό demo του παιχνιδιού αφού η αντιπροσωπία δεν κατάφερε να μας δώσει το ίδιο το game.Παρόλα ταύτα εμείς διασταυρώσαμε τα στοιχεία μας με άλλες πηγές από το εξωτερικό ώστε να υπάρξουν όσο το δυνατόν λιγότερες ελλείψεις στην ενημέρωσή σας,και συνεχίζουμε: Ακόμα και όταν θα έχετε περάσει μερικές εποχές θα πρέπει να γυρίζετε πίσω και να διορθώνετε τις τυχόν καταστροφές που έχουν προκαλέσει στο έργο σας οι δυνάμεις της φύσης.Σε κάθε εποχή έχετε να αντιμετωπίσετε κάποια όντα με όχι τόσο φιλικές διαθέσεις,για παράδειγμα υπάρχουν Γιέτι και άνθρωποι του μεσαίωνα που σας χτυπούν με ρόπαλα ενώ άλλοτε πρέπει να ξεφύγετε από επικίνδυνες καταστάσεις όπως εύθραυστοι πάγοι,βάλτοι,βαθιά ποτάμια και άλλα την ίδια στιγμή που πρέπει να μεταφέρετε κάποια ανθρωποειδή σε ασφαλές μέρος,να κλείσετε ηφαίστια με βράχους για να θερμάνετε την περιοχή κλπ.Η πρωτοτυπία είναι το πρώτο χαρακτηριστικό στοιχείο του παιχνιδιού (ας μην ξεχνάμε ότι η εταιρία που κατασκεύασε αυτο το game έχει φτιάξει και το πολύ καλό Hammerfist) αλλά και τα γραφικά του δεν πηγαίνουν πίσω.Αρκετά χρώματα μέσα σε ένα πλούσιο background και foreground με γραφικά από πάγους,τροπικά δάση,ηφαίστια και μεσαιωνικές πόλεις που αποτελούν τον ψευδο3D χώρο της περιπέτειας.Τα sprites παρόλο που δεν είναι εξαιρετικά μεγάλα είναι πολύ καλά σχεδιασμένα με μεγάλη λεπτομέρεια ενώ το παιχνίδι ξεκινάει με μια καλή εισαγωγή με μπόλικη κίνηση.Ο ήχος είναι αρκετά καλός με σχετικά καλά μουσικά θέματα και προσεγμένους ήχους προσθέτοντας στην ατμόσφαιρα και στην γενική εμφάνιση του παιχνιδιού.

Το βασικό του στοιχείο βέβαια είναι το adventure και η λογική ακολουθία των ενεργειών που πρέπει να εκτελέσετε για να ολοκληρώσετε την περιπέτεια.Είναι σίγουρο πως θα σας απασχολήσει για πολύ πολύ χρόνο!

ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΚΙΝΗΣΗ	88
ΗΧΟΣ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	88
ΠΛΟΚΗ	91
ΠΑΚΕΤΟ	84
ΑΝΤΟΧΗ	89
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	87
ΓΕΝΙΚΑ	96

ΤΙΤΛΟΣ	THE KILLING GAME SHOW
HOUSE	PSYGNOSIS
FORMAT	AMIGA, ATARI ST
ΤΙΜΗ	4300
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS



ΤΑ SHOOT'EM UPS ΤΑ ΓΝΩΡΙΖΟΥΜΕ ΠΑΝΩ ΚΑΤΩ ΟΠΩΣ ΕΙΝΑΙ: ΕΛΕΓΧΕΤΑΙ ΕΝΑ ΔΙΑΣΤΗΜΟΠΛΟΙΟ ΚΑΙ ΠΥΡΟΒΟΛΕΙΤΕ ΤΑ ΠΑΝΤΑ

Η Psygnosis γνωστή ήδη για την ποιότητα της δουλειάς της μας φέρνει τώρα ένα πρωτότυπο παιχνίδι που συνδιάζει άριστα τα shooting-platform και puzzle solving στοιχεία. Πρέπει να επιζήσετε μέσα σε 16 κυλινδρικά επίπεδα από τα οποία ο μόνος τρόπος εξόδου είναι να πηγαίνετε διαρκώς προς τα πάνω, αφού το κάτω μέρος είναι καλυμένο από οξύ του οποίου η στάθμη διαρκώς ανεβαίνει και αν το αγγίξετε θα έχετε φρικτό τέλος.

Κυβερνάτε ένα περίεργο διαστημόπλοιο που περπατώντας πάνω στις πλατφόρμες μπορεί να κάνει άλματα μέχρι ένα περιορισμένο ύψος να περπατάει σαν έντομο στα πλάγια και να εκτοξεύει κάποιες βολές ενάντια στους εχθρούς. Ξεκινάτε με ένα απλό όπλο ενώ αργότερα χτυπώντας τα σωστά αντικείμενα βρίσκετε στη θέση τους άλλα όπλα που πυροβολούν προς τρεις διαφορετικές κατευθύνσεις, στέλνουν block ενέργειας ενάντια στους αντιπάλους ή ένα Laser που καταστρέφει τα πάντα στο πέρασμά του. Το puzzle στοιχείο εμφανίζεται στους ογκόλιθους που κλείνουν ορισμένα περάσματα και στην προσπάθειά σας να βρείτε τα κατάλληλα κλειδιά και τις ανάλογες κλειδαριές.

Ο χρόνος σας πιέζει ασφυκτικά καθώς το οξύ ανεβαίνει διαρκώς και πρέπει να καλύψετε αρκετή απόσταση για να πάρετε τα κλειδιά με την σωστή σειρά. Θα βρείτε ακόμα και κάποια άχρηστα αντικείμενα που υπάρχουν μόνο και μόνο για να σας καθυστερούν και άλλα που παγώνουν το οξύ, ώστε να μην ανεβαίνει.

Θα χρειαστεί να ξεπεράσετε κάποιες νάρκες, εκτοξευτές βομβών και μερικά ιπτάμενα droids που κινούνται γρήγορα το ένα πίσω από το άλλο και αρκετές φορές αλλάζουν γωνία επίθεσης και σας χτυπάνε ύπουλα. Η ενέργειά σας φαίνεται σε μια οριζόντια μπάρα και μειώνεται κάθε φορά που σας αγγίζει ένα εχθρικό sprite ή πέφτετε σε μια έκρηξη.

Χάνετε ολόκληρη ζωή αν πέσετε σε ηλεκτρικό πλέγμα ή στο νερό. Ενα bonus αντικείμενο σας αντικαθιστά την μισή ή ολόκληρη την ενέργειά σας. Παλιότερα τα παιχνίδια της Psygnosis είχαν μεγάλο πρόβλημα gameplay.

Αυτό το παιχνίδι όμως έχει τόσο γεμάτο gameplay (ιδίως αν σκεφτείτε ότι είναι shoot'em up) και υπάρχουν πάρα πολλά πράγματα να κάνει κανείς. Εντυπωσιακή είναι η δυνατότητα να δείτε σε replay το παιχνίδι σας σε κανονική ή γρήγορη ταχύτητα. Και όχι μόνο αυτό!

Οποιαδήποτε στιγμή μπορείτε να διακόψετε το replay και να αρχίσετε να παίζετε από εκείνο το σημείο. Και οι ζωές που έχετε στην διάθεσή σας είναι αρκετές ενώ υπάρχει και επιλογή για να αρχίζετε από το επίπεδο που μόλις χάσατε.

Ετσι γλυτώνετε από άσκοπους εκνευρισμούς! Τα puzzles που είναι πολύ απλά στην αρχή ενώ αυξάνονται σιγά σιγά ταυτόχρονα με το μέγεθος των levels. Ολα αυτά μαζί με την ποικιλία που διακρίνει τα επίπεδα ανεβάζουν την στάθμη της ψυχαγωγίας και αγωνίας. Από τεχνικής απόψεως το παιχνίδι είναι άριστο.

Βλέπετε χρειάστηκαν 14 μήνες σκληρής δουλειάς για να έχουμε αυτά τα πολύ καλά γραφικά και φοβερά χρώματα μέσα σε έναν πολύ καλό σχεδιασμό χώρου. Τα sprites είναι σχετικά μικρά και το δικό σας ρομπότ κινείται περίεργα αλλά με εξαιρετικό animation.

Σε όλα τα επίπεδα πάντως αντιμετωπίζετε τα ίδια εχθρικά sprites πράγμα που γίνεται μάλλον μονότονο αφαιρώντας λίγο από την συνολική αξία του προγράμματος. Ο ήχος είναι πολύ καλός είτε έχετε μόνο την μουσική είτε τα ηχητικά εφέ(ιδίως το τρελλό γέλιο στην αρχή).

Το scrolling δύο επιπέδων είναι άριστο και ομαλότατο ενώ εντυπωσιακή είναι η άνοδος του νερού την ίδια στιγμή που αντικατοπτρίζονται μέσα του τα αντικείμενα του χώρου. Η άνεση του χειρισμού και η εκπληκτική εισαγωγή που είναι πραγματικά το κάτι άλλο σε σύλληψη και εκτέλεση ρεαλισμού και animation, κάνουν το παιχνίδι πραγματική απόλαυση.

ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΚΙΝΗΣΗ	91
ΗΧΟΣ	92
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	93
ΠΛΟΚΗ	88
ΠΑΚΕΤΟ	88
ΑΝΤΟΧΗ	90
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	88
ΓΕΝΙΚΑ	90



VENUS THE FLYTRAP

Φυτοφάρμακα,λιπάσματα,

χημικά,εντατικές καλλιέργειες,

αποψιλώσεις τροπικών δασών,

μόλυνση και απόβλητα.

Ναι αυτά έφεραν

την καταστροφή του πλανήτη

ή μάλλον την εξαφάνιση

όλων των εντόμων

και την οικολογική ανισορροπία.

Ολόκληρο το οικοσύστημα κατέρρεε και η τροφή εξαφανιζόταν.

Η τελευταία ελπίδα των επιστημόνων ήταν η τεχνιτή δημιουργία εντόμων.Με ένα μικρό λαθάκι στην δομή του DNA τα έντομα αυτά έγιναν τρελλά καταστρέφοντας ό,τι βρίσκαν στο δρόμο τους.

Η τελευταία-τελευταία ελπίδα της ανθρωπότητας είναι η κατασκευή του τέλειου "εντομοκτόνου",ενός όντος ικανού να εντοπίζει και να καταστρέφει όλες τις μεταλλάξεις.Και τον ρόλο αυτού παίρνετε εσείς με την μορφή ενός μεγάλου εντόμου.

Το παιχνίδι αποτελείται από 10 κόσμους με 5 επίπεδα ο καθένας. Κάθε φορά που περνάτε έναν κόσμο σας δίνεται το password για να ξεκινάτε από εδώ ενώ ταυτόχρονα μπαίνετε σε ένα υπέροχο subgame - bonus level για την ακρίβεια- όπου πετώντας σαν

ΤΙΤΛΟΣ	VENUS THE FLYTRAP
HOUSE	GREMLIN
FORMAT	AMIGA, ATARI ST
ΤΙΜΗ	3900
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS

έντομο που είσαστε αντιμετωπίζετε στον ουρανό κάποια άλλα ποικίλου μεγέθους "ζουζούνια" (έχει και κάτι γιγάντιες μελισσούλες πω,πω).

Αν επιζήσετε θα έρθετε αντιμέτωποι με ένα πολύ μεγάλο ή μάλλον πολύ μακρουλό και κακό sprite.

Σ'αυτό το μέρος του παιχνιδιού τα γραφικά είναι άριστα με τεράστια και πολύ γρήγορα sprites που θυμίζουν coin-op με τρία επίπεδα scrolling όπου σύννεφα κινούνται με διαφορετικές ταχύτητες στο βάθος ανάλογα





με την απόσταση.

Ενα τέλειο σύνολο,απολαυστικό οπτικά αλλά και από άποψη gameplay που πολύ θα θέλαμε να το βλέπουμε πιο συχνά στο game.

Ελέγχετε λοιπόν ένα αρκετά μεγάλο sprite,ένα όμορφο έντομο,που κινείται γρήγορα, χτυπάει τα φτερά του,τρίβεται με τα μπροστινά του πόδια και μπορεί να πέφτει από μεγάλα ύψη χωρίς κίνδυνο.

Είναι ένα χάρμα οφθαλμών μέσα στις αποχρώσεις του πράσινου και το τέλειο animation του.

Οι εχθροί και οι παγίδες που θα αντιμετωπίσετε στον δρόμο σας είναι πάμπολλοι και γενικώς εντομοειδής: κάμπιες, χρυσαλίδες,σκαθάρια,ιπτάμενοι σκοριοί,εντομοφάγα φυτά,αλλά και μικρά ή μεγάλα κανόνια και τρυπάνια που βγαίνουν από το έδαφος και ποικίλουν σε ταχύτητα,αντοχή στις βολές σας και επικινδυνότητα.



Οσο προχωράτε στους κόσμους τα πράγματα δυσκολεύουν με την εμφάνιση πιο ανθεκτικών εχθρικών ειδών που σας πυροβολούν.Πρέπει ακόμα να αποφεύγετε να πέφτετε στα κενά γιατί αυτό θα σας στοιχίσει ολόκληρη ζωή.

Ενας ακόμα τρόπος για να χάσετε είναι να τελειώσει ο χρόνος μέσα στον οποίο πρέπει να έχετε περάσει το level,ενώ υπάρχουν παγίδες που σας αφαιρούν ενέργεια,χρόνο,αντιστρέφουν την βαρύτητα με αποτέλεσμα να περπατάτε στο ταβάνι ανάποδα δυσκολεύοντας αρκετά τα πράγματα και τον χειρισμό (αλλά αφού τα καταφέρνουν τα έντομα πιστεύω πως κι εσείς δεν θα αποτύχετε!).

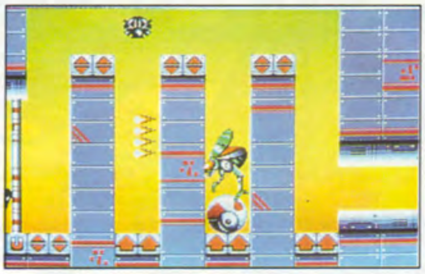
Κάθε μια ζωή αποτελείται από τέσσερεις μπάρες ενέργειας τις οποίες χάνετε μία μία όταν σας ακουμπάνε άλλα sprites ή σας πετυχαίνουν οι βολές τους.Ευτυχώς για σας ξεκινώντας το παιχνίδι μπορείτε να διαλέξετε πόσα credits (μέχρι 6) θα έχετε.Και κάθε credit σας δίνει 3 ζωές.Ενα εντυπωσιακό στοιχείο στο platform shoot'em up game μας είναι το πλήθος των power ups και όπλων που έρχονται στην κατοχή σας: απλές και άπειρες σφαίρες,ισχυρές βολές,όπλα που ρίχνουν προς τρείς ή τέσσερεις διευθύνσεις,όλμους για να ρίχνετε βολές πάνω από εμπόδια και άλλα.

Τα bonus σας δίνουν πόντους score, αναπληρώνουν τον χρόνο και την ενέργειά σας,σας κάνουν για λίγο άτρωτους και αν είσαστε αρκετά τυχεροί κερδίζετε μια ζωή.

Το παιχνίδι έχει εθιστικότητα και απλότητα gameplay σε επίπεδα coin-op -είναι εξάλλου και πολύ πρωτότυπο- αλλά δεν σταματάει εκεί.

Ολα θυμίζουν coin-op αρχίζοντας από τα φανταστικά γραφικά με background ουρανό σε HAM mode 4096 χρωμάτων,φοβερό σχεδιασμό και χρωματισμό sprites με τέλειο animation,καλό scrolling,μεγάλο mask οθόνης,φοβερή εισαγωγή και (ουυφφ) πολύ λεπτομερή με ποικιλία -κάθε φορά και διαφορετικά όταν αλλάζετε κόσμο- foreground graphics.

Ομως και ο ήχος δεν πηγαίνει πίσω,κάθε κόσμος έχει την δική του υποβλητική μουσική



και τα κατάλληλα εντομίσια εφέ.

Εκτός από τους ήχους των όπλων και τον εκρήξεων το έντομό σας ρεύεται απρεπώς κάθε φορά που παίρνει ένα bonus!

Είναι ένα πραγματικά ευχάριστο,στημένο με σωστούς χρόνους, καθαρόαιμο shoot'em up που θα σας χαρίσει ατέλειωτες ώρες δράσης.

Σίγουρα πάντως δεν θα λύσει το οικολογικό πρόβλημα!



ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΚΙΝΗΣΗ	93
ΗΧΟΣ	91
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92
ΠΛΟΚΗ	83
ΠΑΚΕΤΟ	83
ΑΝΤΟΧΗ	94
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	93
ΓΕΝΙΚΑ	**91**

COMBO RACER™









COMBO RACER

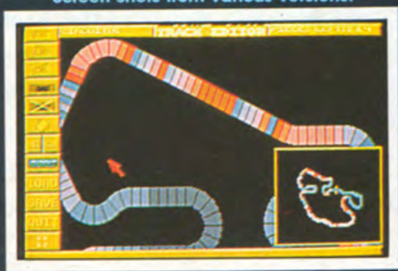
Το πρώτο simulation για Home computers. Δεκάδες πίστες ξέφρενης κούρσας και δυνατότητα να δημιουργήσετε τις δικές σας μέσα από τον καταπληκτικό track editor. Παίζεται και με δύο παίκτες ταυτόχρονα (οδηγός — συνοδηγός).

AMIGA — ATARI ST





Screen shots from various versions.



GREMLIN®

DELTA COMPUTERS

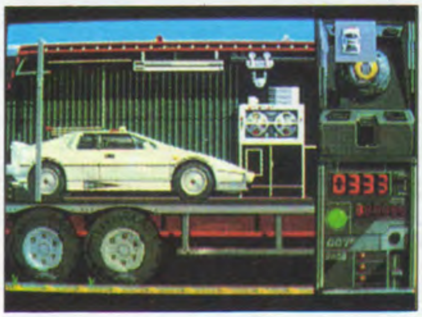
ΤΙΤΛΟΣ	THE SPY WHO LOVED ME
HOUSE	DOMARK
FORMAT	ALL FORMATS
ΤΙΜΗ	3950
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	ARCADE LTD

Ακόμα ένας James Bon γίνεται computer game και αυτή τη φορά παίρνετε την θέση του Roger Moor στην κινηματογραφική επιτυχία της δεκαετίας του 70. Η υπόθεση είναι κλασική: Δύο πυρηνικά υποβρύχια έχουν εξαφανιστεί και όλοι υποψιάζονται ότι έχουν πέσει στα χέρια ενός τρελλού που θέλει να κυβερνήσει την γη. Συνεργάζεστε λοιπόν με την όμορφη Ρωσίδα κατασκοπο Anya, και το ξέφρενο κυνηγητό αρχίζει:

THE SPY WHO LOVED ME



Σόλις έχετε παραλάβει το ειδικό αυτοκίνητό σας και τρέχετε στον δρόμο για να προλάβετε το ραντεβού σας με τον Stromberg. Ο δρόμος είναι στενός και γεμάτος με στροφές ενώ έχετε να αντιμετωπίσετε ακόμα χώματα που σας μειώνουν την ταχύτητα, λάδια που σας κάνουν να στριφογυρνάτε και μερικά μηχανοκίνητα οχήματα που θέλουν να σας σταματήσουν. Ακόμα υπάρχουν - για χάρη του animation- οδικοί κώνοι που τους χτυπάτε και εκτοξεύονται μακριά, εκρηκτικά, βαρέλια και πεζοί που αν τους χτυπήσετε με το αυτοκίνητο σκοτώνονται και μένουν στην μέση του δρόμου! Χάνετε ενέργεια με κάθε χτύπημα που σας δίνουν οι αντίπαλοί σας, πέφτοντας στα εκρηκτικά και όταν βγείτε από τον δρόμο. Μόλις φτάσετε στην αποβάθρα το αμάξι μεταμορφώνεται σε ταχύπλοο και πρέπει να αποφεύγετε τα εχθρικά σκάφη, τους πασσάλους και τους λουόμενους!, και να πηδάτε χρησιμοποιώντας τις διάφορες ράμπες. Ολη αυτή την ώρα πρέπει να μαζεύετε τα περιστρεφόμενα νομίσματα που θα σας χρειαστούν στο επόμενο επίπεδο όπου μόλις φτάσατε: Κινείστε πάλι στον δρόμο αλλά τώρα τα πράγματα είναι πολύ δύσκολα καθώς σας καταδιώκουν μοτοσυκλέτες εξοπλισμένες με ρουκέτες, γρήγορα και θωρακισμένα αυτοκίνητα και ένα επικίνδυνο ελικόπτερο. Κάποια στιγμή θα εμφανιστεί και το φορτηγό της μυστικής υπηρεσίας σας και αν μπείτε μέσα μπορείτε να αγοράσετε ενίσχυση ασπίδας, καπνό και μπογιά για τα αυτοκίνητα που βρίσκονται πίσω σας, πυραύλους εδάφους και αέρος, laser, την ικανότητα να κινείστε κάτω από το νερό... Μόλις -με το καλό- πέσετε στην θάλασσα, το αμάξι σας γίνεται υποβρύχιο και αντιμετωπίζετε νάρκες, βατραχανθρώπους, βαθυσκάφη ποικίλου μεγέθους, lasers, τορπίλες μέχρι την υποβρύχια βάση. Μερικά power ups που έρχονται με την μορφή φυσαλλίδων θα σας δώσουν extra όπλα. Στο επόμενο level βρίσκεστε παγιδευμένοι μέσα στο super Tanker του Stromberg και με το mouse πρέπει να πυροβολείτε τους στρατιώτες που κατεβαίνουν από τις σκάλες ή αναδύονται μέσα από το νερό. Οσο έχετε πυρομαχικά και είσαστε γρήγοροι - το level θυμίζει Operation Wolf- δεν χρειάζεται να ανησυχείτε. Υστερα πρέπει να σώσετε την Anya χρησιμοποιώντας ένα θαλάσσιο σκούτερ και αποφεύγοντας τα φουσκοτά σκάφη και τα ταχύπλοα που σας κυκλώνουν για να βρεθείτε τέλος παγιδευμένοι σε έναν φουτουριστικό διάδρομο όπου θα πυροβολείτε όποιον βγαίνει από τις πόρτες. Ταχύτητα και προσοχή στα πυρομαχικά είναι πάλι η σωστή συνταγή για να τελειώσετε το παιχνίδι. Ο χειρισμός είναι πολύ εύκολος -joystick και mouse- ενώ στην οθόνη φαίνονται διαρκώς η αντοχή σας, η κατάσταση των όπλων σας και στην κάθετη αριστερή μπάρα η θέση σας στο επίπεδο. Τα γραφικά δεν είναι εντυπωσιακά, είναι μέτρια και παρά την ποικιλία των επιπέδων τα έχουμε ξαναδεί σχεδόν όλα. Εκείνο που ξεχωρίζει είναι το μέγεθος των sprites και η μεγάλη ποσότητά τους μαζί με μπόλικο animation που κάνουν ορισμένα επίπεδα να μοιάζουν με coin op. Ενα θετικό στοιχείο είναι ακόμα η ταχύτητά του ενώ μόνο μειονέκτημα είναι το scrolling στα levels όπου κινείστε με το αυτοκίνητο καθώς είναι αρκετά απότομο και κάπως θολώνει την οθόνη. Από την άλλη ο ήχος είναι πολύ καλός, τόσο στις εκρήξεις όσο και στους ήχους του κάθε sprite (φωνές πεζών όταν τους χτυπάτε, ήχος μηχανών, κορναρίσματα κτλ). Εχουμε τελικά ένα εξαιρετικά playable παιχνίδι που μπορεί να μην ενθουσιάζει στην τεχνική αλλά προσφέρει πολλές ώρες ευχαρίστησης.



ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΚΙΝΗΣΗ	82
ΗΧΟΣ	86
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	95
ΠΛΟΚΗ	88
ΠΑΚΕΤΟ	88
ΑΝΤΟΧΗ	93
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	87
ΓΕΝΙΚΑ	**87**

ΤΙΤΛΟΣ	CORPORATION
HOUSE	CORE
FORMAT	AMIGA., ATARI ST
ΤΙΜΗ	4000
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

Η ρομποτική με τα χρόνια γνώρισε τεράστια εξέλιξη και η μεγαλύτερη εταιρία στον τομέα αυτόν ήταν η U(nited) C(ybernetic) C(orporation) που κατασκεύαζε ρομπότ για όλες τις χρήσεις, οικιακές εργασίες αγροτικές και βιομηχανικές λειτουργίες. Οι προσπάθειές της όμως στον τομέα των πολεμικών μηχανών δεν είχαν ιδιαίτερα αποτελέσματα, αφού τα ρομπότ εμφάνιζαν μεγάλες αδυναμίες στο πεδίο της μάχης και ελατώματα που έκαναν τη χρήση τους πολύ περιορισμένη σ'αυτόν τον τομέα.

CORPORATION

Για χάρη του κέρδους όμως η UCC άρχισε να κάνει απαγορευμένα πειράματα πάνω σε ζωντανο'ύς οργανισμούς και σε σύντομο χρονικό διάστημα είχε τα πρώτα αποτελέσματα που οδήγησαν τελικά στην δημιουργία του τέλειου οργανικού όπλου, ένα τέρας που συνδίαζε τα χαρακτηριστικά ζώου και φυτού, τρεφόμενο με φωτοσύνθεση και συμπληρώνοντας την διατροφή του με κρέας ζωντανών οργανισμών και με την ικανότητα να επουλώνει τις πληγές του σχεδόν αμέσως. Πολλοί αγοραστές βρέθηκαν απ'όλο τον κόσμο και οι -παράνομες- πωλήσεις πήγαιναν καλά όταν, κανείς δεν ξέρει πώς, ένα από τα πράσινα αυτά όντα που χρησιμοποιούσε η UCC για να φυλάει τα κεντρικά κτήριά της, ξέφυγε. Μια σειρά ανεξήγητων φόνων που συνοδευόταν από κατακρεουργημένα πτώματα συγκλόνισε την διεθνή κοινότητα. Ολοι υποψιάζονταν την UCC για αυτά που συνέβεναν αλλά δεν υπήρχαν στοτιχεία.



Εδώ αναλαμβάνετε εσείς: ως πράκτωρας της μυστικής υπηρεσίας Zodiak πρέπει να διεισδύσετε στο κτήριο της εταιρίας, να αποφύγετε τους μηχανισμούς προστασίας και τους φύλακες και να πάρετε ένα έμβρυο που αποτελεί την απόδειξη για τα γεννετικά πειράματα.

ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ

Το παιχνίδι αποτελείται από δύο δισκέτες στην μια από τις οποίες περιέχεται η εντυπωσιακή εισαγωγή με μερικούς άριστους ήχους και τα πιο ωραία digitised graphics προσώπων που έχουμε δει.

Υστερα περνάτε στο μενού απ'όπου διαλέγετε τον χαρακτήρα: υπάρχουν δύο ρομπότ, δύο άντρες και δύο γυναίκες. Οι δυνάμεις που έχει ο καθένας είναι διαφορετικές και ποικίλουν στην ικανότητα μάχης με όπλο ή με γυμνά χέρια, σε σωματική ρώμη, αντοχή, ηλεκτρονικές γνώσεις και ιατρικές, βάρος-ύψος...

Μια σχεδόν ολογραφική κινούμενη απεικόνιση των προσόπων εμφανίζεται στο πάνω αριστερό μέρος της οθόνης για να σας καταπλήξει.

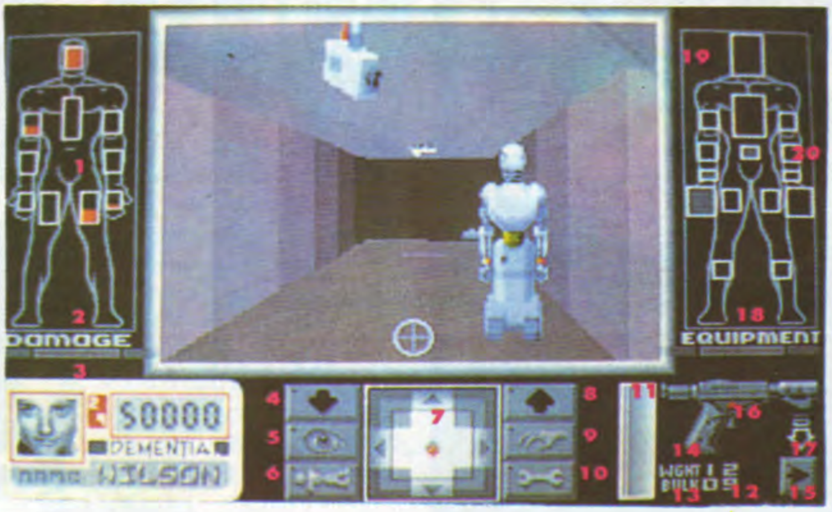
Ακολουθεί η επιλογή των μηχανιμάτων που θα έχετε μαζί σας για την ολοκλήρωση της αποστολής: πιστόλια, χειροβομβίδες, μάσκες αερίων, αναισθητικές και εκρικτικές βόμβες, πηγές ενέργειας, φορητούς υπολογιστές, αντίδοτα, βιονικά πόδια και χέρια, θωράκιση (ειδική για να απορροφά τα χτυπήματα, να αντανακλά τις ακτίνες ενέργειας...), όλα αυτά ανάλογα με τα χρήματα που έχετε στη διάθεσή σας. Μόλις τελειώσουν τα credits σας ή μόλις αποφασίσετε ότι έχετε αρκετά αντικείμενα (πιστέψτε με ποτέ δεν είναι αρκετά!)περνάτε στο κυρίως παιχνίδι: Βρίσκεστε στον πέμπτο όροφο του τεράστιου κτηρίου της UCC.

Αντίπαλοί σας είναι τα εχθρικά ρομπότ και άνθρωποι φύλακες ενώ είναι πιθανόν να συναντήσετε το ίδιο το μεταλλαγμένο πλάσμα που βρίσκεται στα πιο προχωρηένα επίπεδα.

Αρκετές ακόμα ζωϊκές μορφές, λιγότερο ή περισσότερο θανατηφόρες, θα βρείτε στον δρόμο σας (τεράστια καρκινοειδή, αράχνες στο ταβάνι) που δημιουργούν μια ατμόσφαιρα Aliens.

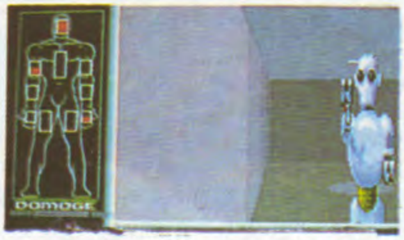
Με κάμερες που περιστρέφονται στο ταβάνι, υπέρυθρες ακτίνες που σημαίνουν συναγερμό μόλις μπείτε στην πορεία τους και κάποια άλλα συστήματα που αντιλαμβάνονται την αλλαγή της πίεσης στο πάτωμα, γίνεστε αντιλιπτοί από το σύστημα ασφαλείας και τότε συμβαίνουν τα εξής πράγματα (όλα μαζί ή ότι λάχει!): κλειδώνουν όλες οι συνηθισμένες πόρτες, ενώ μπορείτε πάντα να

ανοίγετε τις πόρτες ασφαλείας με τον κωδικό, έρχονται προς την περιοχή σας φρουροί και εξαπολύεται αναισθητικό αέριο. Το τί συμβαίνει μετά είναι απλό: πρέπει όσο το δυνατόν πιο γρήγορα να απομακρυνθείτε καταστρέφοντας τους εχθρούς . Ευτυχώς οι κάμερες και οι εκπομποί υπέρυθρων μπορούν να καταστραφούν από μακριά χωρίς να χρειάζεται να σας αντιληφθούν.



ΤΑ PSIONICS

Οι ανθρώπινοι χαρακτήρες -και μόνον αυτοί- έχουν τα psionics, δηλαδή πνευματικές δυνάμεις που με την χρήση του σωστού αντικειμένου μπορούν να τα ενεργοποιήσουν (βγαίνετε στο ανάλογο μενού) και μπορείτε: να πετάτε στον αέρα, να ταξιδεύετε με την σκέψη σας στον χώρο βλέποντας αντικείμενα και χώρους, να επιδιορθώνετε αντικείμενα και να γιατρεύετε το σώμα σας, να χτυπάτε με ενεργιακούς κεραυνούς τους εχθρούς σας, αυξάνετε την ασπίδα προστασίας σας.





ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΟΘΟΝΗ - ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗ

Ο χειρισμός του παιχνιδιού γίνεται μόνο με το mouse και στο αριστερό μέρος της οθόνης είναι μια εικόνα ανθρώπινου σώματος που δείχνει την υγεία σας καθώς κάθε φορά που δέχεστε χτύπημα αυτό φαίνεται κοκκινίζοντας τα τετραγωνάκια που βρίσκονται στα διάφορα σημεία του σώματος. Οταν ένα τέτοιο τετραγωνάκι γεμίσει, τότε μπορεί να παρατηρήσετε μιαν μικρή αστάθεια στην κίνηση ή προβλήματα στο βάδισμα!

Τα τραύματά σας γιατρεύονται με την χρήση των ιατρικών κουτιών ή βρίσκοντας το κατάλληλο ρομπότ.

Αν όμως πληγωθείτε βαριά στο κεφάλι ή στο στήθος βλέπετε το μοιραίο Game over. Ενας ακόμα τρόπος για να χάσετε είναι να αυξηθεί πολύ η κούρασή σας πράγμα που μπορείτε να ελέγξετε κοιτώντας την αριστερή οριζόντια μπάρα.

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΚΙΝΗΣΗ	89
ΗΧΟΣ	86
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	86
ΠΛΟΚΗ	90
ΠΑΚΕΤΟ	84
ΑΝΤΟΧΗ	87
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	87
ΓΕΝΙΚΑ	89

Η κούρασή σας εξαρτάται ακόμα από το βάρος των αντικειμένων που κουβαλάτε. Για την ακρίβεια όταν το βάρος αυτό ξεπερνάει ένα ορισμένο όριο κουράζεστε με την διπλή ταχύτητα.

Στο δεξιό μέρος τώρα υπάρχει ένα ακόμα σχεδιάγραμμα ανθρώπου όπου εδώ φαίνονται οι θήκες μέσα στις οποίες μεταφέρετε τα αντικείμενα.

Αυτά μπορείτε να τα πάρετε με το mouse από όπου θέλετε σε κάποιο άλλο μέρος και μέσα στον χώρο. Ακόμα μπορεί να υπάρχουν περισσότερα του ενός αντικείμενα μέσα σε μια θήκη γι'αυτό να είσαστε κάπως προσεκτικοί.

Μια οριζόντια μπάρα πάλι δείχνει πόσο ενεργά είναι τα αντικείμενά σας και πόσο έχουν καταστραφεί από τις διάφορες εκρήξεις.

Με ένα ακόμα icon μενού στο κάτω μέρος της οθόνης γίνεται η κίνησή σας στον χώρο (βάζοντας το mouse στα βελάκια), μπορείτε να δείτε τον χώρο και να πάρετε αντικείμενα, ακόμα να κοιμηθείτε (οπότε μειώνετε η κούρασή σας), να επισκευάσετε μηχανήματα και να τα χρησιμοποιήσετε.

Υπάρχει ακόμα η δυνατότητα να σώσετε και να φορτώσετε ένα παιχνίδι στο δίσκο. Τέλος στο κάτω αριστερό μέρος φαίνεται η ID κάρτα σας με το πρόσωπο και τις ιδιότητές σας.

Το manual είναι γραμμένο σε τέσσερεις γλώσσες αλλά δεν είναι αναλυτικό όσο θα έπρεπε, κυρίως στον χειρισμό των Psionics.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού μπορούν να χαρακτηριστούν όχι μόνοιν άριστα αλλά και πρωτοποριακά! Βρισκόμαστε μέσα σε ένα καλοσχεδιασμένο 3D επίπεδο όπου τα solid vector γραφικά δεν έχουν όλα το ίδιο χρώμα δίνοντας την εντύπωση του βάθους. Εκείνο που είναι πρωτοφανές είναι η εμφάνιση και η μεγένθυνση των sprites που αποτελούνται από πολλά χρώματα.

Και η γενική εικόνα εμφανίζεται τελικά αρκετά τηλεοπτική καθώς υπάρχει και animation πολύ υψηλού επιπέδου. Η ταχύτητα του παιχνιδιού είναι αρκετά ικανοποιητική και ο ήχος έχει πολύ πετυχημένα εφέ αλλά όχι μουσική.



ΓΕΝΙΚΑ

Ενα πολύ καλό arcade adventure που θα σας φανεί δύσκολο στον χειρισμό και στον προσανατολισμό. Μόλις προχωρήσετε όμως (θα χρειαστούν αρκετές ώρες για να κουμαντάρετε το game) θα ανακαλύψετε τεράστια ποικιλία και ώρες δράσης μπροστά στο μόνιτορ.

Reviews

ΤΙΤΛΟΣ	WELLTRIS
HOUSE	INFOGRAMES
FORMAT	AMIGA, PC
ΤΙΜΗ	3950
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	ARCADE LTD

Tetris! Ναι, ποιός δεν έχει παίξει αυτό το εγκεφαλικό game που κατέκλυσε τις αίθουσες των ηλεκτρονικών και ύστερα έγινε ανάρπαστο στους home και personal υπολογιστές;

Ακόμα και ανάμεσα στους εχθρούς του θα βρείτε ελάχιστους που δεν έχουν ασχοληθεί μαζί του τουλάχιστον μια φορά.

Εθιστικότητα, σκέψη, αντανακλαστικά... Διατηρήθηκαν αυτά στο Welltris, βελτιώθηκαν...;

WELLTRIS



Το Welltris σχεδιάστηκε στην Ρωσία από τον κατασκευαστή του Tetris, Alexander Pajitnov, η παραγωγή του έγινε από την Spectrum Holobyte στις ΕΠΑ και διακινείται από την Infogrames, ένα γαλλικό software house. Αυτό θα πει διεθνές game!

Η βασική πρωτοτυπία του Welltris είναι ότι είναι δισδιάστατο. Βλέπετε από πάνω ένα τρισδιάστατο πηγάδι στο βάθος του οποίου πρέπει να σχηματίσετε οριζόντιες και κάθετες γραμμές.

Με τί; Μα φυσικά με τα κομμάτια που κατεβαίνουν -γλυστράνε- από τους τοίχους και πρέπει να τα τοποθετήσετε στην σωστή θέση, την σωστή στιγμή.

Υπάρχουν δύο τρόποι με τους οποίους χάνετε: αν πέσει ένα κομμάτι πάνω σε ένα άλλο που ήδη βρίσκεται στον πάτο κοκκινίζει ο τοίχος στον οποίο ακουμπάει και όταν κοκκινίσουν και οι τέσσερεις χάνετε!

Ακόμα χάνετε όταν τα κομμάτια στοιβαχτούν το ένα πάνω στο άλλο και ακουμπίσουν την κορυφή του πηγαδιού.

Κάθε φορά που σχηματίζετε μια γραμμή αυτή εξαφανίζεται δίνοντάς σας περισσότερο χώρο για να τοποθετήσετε κι άλλα αντικείμενα.

Τα blocks που πέφτουν μπορούν να περιστραφούν προς τις δυο κατευθύνσεις μέχρι να πετύχετε την σωστή θέση.

Αυτά τα κομμάτια έχουν γεωμετρικά σχήματα όλα φτιαγμένα από όμοια τετραγωνάκια και η πολυπλοκότητά τους εξαρτάται από το επίπεδο δυσκολίας που έχετε διαλέξει και το οποίο καθορίζεται στην αρχή του παιχνιδιού: στο level 1 έχουμε κομμάτια από 2-3-4 τετραγωνάκια, στο level 2 αποκλειστικά από τέσσερα (είναι και το πιο απαιτητικό επίπεδο) ενώ τέλος το level 3 έχει όλα τα μεγέθη μέχρι πέντε τετραγωνάκια.

Η ταχύτητα πτώσης των κομματιών είναι ανάλογη με το επίπεδο δυσκολίας ενώ αυξάνεται παράλληλα με τις γραμμές που φτιάχνετε.

Δεν υπάρχει κανένας τρόπος να μειώσετε την ταχύτητα αλλά τουλάχιστον κερδίζετε περισσότερους βαθμούς όσο μεγαλύτερη είναι αυτή.

Στην οθόνη βλέπετε το scor σας, τον αριθμό των γραμμών που έχετε φτιάξει, την ταχύτητα και το επίπεδο στο οποίο βρίσκεστε ενώ κάτω από την λέξη Next εμφανίζεται το σχήμα του block που θα ακολουθήσει.

Ο χειρισμός γίνεται μονο με το πληκτρολόγιο χωρίς κανένα πρόβλημα, παρά τα αρκετά πλήκτρα που χρειάζονται.

Τα γραφικά περιορίζονται στο σχεδιασμό του 3D πηγαδιού, των blocks καθώς και στις πολύ ωραίες στατικές οθόνες που συνοδεύουν το παιχνίδι, δίπλα στο πηγάδι.

Τα ηχητικά εφέ είναι ελάχιστα αλλά αυτό που μετράει είναι το gameplay: έχει διατηρηθεί και μάλιστα έχει βελτιωθεί σε βάθος από ότι αυτό του Tetris.

Για να μην υπάρξουν παρεξηγήσεις και αδικηθεί το άριστο αυτό παιχνίδι ξαναλέω ότι δεν έχει καμία σχέση με τρισδιάστατο σχεδιασμό του τύπου Block out ή 3D Tetris αλλά είναι ένα δισδιάστατο παιχνίδι μέσα σε ένα 3D σχεδιασμένο πηγάδι!

Είναι πραγματικά το κάτι άλλο και το μόνο αρνητικό του είναι πως αν και τρομερά εθιστικό, ενδέχετε να φανεί κουραστικό στον αρχάριο.

Σε όλους τους άλλους τομείς είναι ένα τέλειο puzzle game, τόσο ευχάριστο όσο ένα - ρώσικο - παραμύθι!.

ΓΡΑΦΙΚΑ	79
ΚΙΝΗΣΗ	85
ΗΧΟΣ	78
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΠΛΟΚΗ	90
ΠΑΚΕΤΟ	92
ΑΝΤΟΧΗ	95
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	90
ΓΕΝΙΚΑ	91

ΤΙΤΛΟΣ	SUBBUTEO
HOUSE	ELECTRONIC ZOO
FORMAT	AMIGA, ST
TIMH	4000
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

3 είναι τα διασημότερα επιτραπέζια παιχνίδια: το σκάκι, η ντάμα και το Subbuteo. Τα δύο πρώτα έχουν γίνει κατα κόρον computer games ενώ το τρίτο - παρόλο που είναι και το πιο arcade από τα τρία- δεν είχε μέχρι στιγμής αυτή την τύχη. Και ξαφνικά δύο άγνωστες εταιρίες, η Goliath και η Electronic Zoo αποφάσισαν να προσφέρουν στους απανταχού φανατικούς το επιτραπέζιο ποδοσφαιράκι μέσα από την οθόνη του υπολογιστή. Ας δούμε πώς τα κατάφεραν:



SUBBUTEO

Στην αρχή σας υποδέχεται μια συμπαθητική εισαγωγική οθόνη και ύστερα περνάτε στα διάφορα μενού επιλογών: αν θα παίξετε εναντίον ενός φίλου σας ή του computer. Αν θα παίξετε με τον υπολογιστή μπορείτε να διαλέξετε το επίπεδό του από novice -όπου ο υπολογιστής χάνει σε ακρίβεια υπολογισμών και χτυπημάτων-, league και international. Υστερα επιλέγετε αν θα παίξετε ένα μεμονομένο match ή ολόκληρο το πρωτάθλημα. Στο πρωτάθλημα παίρνουν μέρος οκτώ ομάδες και αυτές που ελέγχονται από το computer έχουν διαφορετικές ικανότητες και αδυναμίες μεταξύ τους. Μπορείτε ακόμα να αλλάξετε τα χρώματα της ενδυμασίας της ομάδας, εε... ομαδάρας εννοώ, και ύστερα το μηχάνημα στριφογυρνάει το νόμισμα και ο τυχερός δίνει το εναρκτήριο λάκτισμα και στοπ! Πρέπει πρώτα να καθορίστε τον σχηματισμό με τον οποίο θα στηθούν οι παίκτες, εε... παικταράδες σας, μέσα στο γήπεδο. Ο χειρισμός γίνεται μόνο με το mouse και φυσικά δεν έχετε πρόβλημα αφού είναι ακριβείας και πολύ γρήγορος. Τον τερματοφύλακα τον ελέγχει μόνος του ο υπολογιστής και δεν "τρώει" γκολ καμία ομάδα εύκολα. Με ένα πολύ εύχρηστο μενού -βελάκια πάνω κάτω- μπορείτε να δείτε όλους εκείνους τους κανόνες που ξέρατε ή... .νομίζατε ότι ξέρατε. Εξάλλου παίζοντας και όπου κάνετε λάθος ή παράβαση το computer θα σας διορθώνει και θα σας παραπέμπει στον αντίστοιχο κανονισμό. Μέσα στο παιχνίδι ελέγχετε την ομάδα σας πάλι με ένα mouse driven icon menu όπου ξεκινώντας από αριστερά προς τα δεξιά έχουμε: την εντολή εκτέλεσης της κίνηση οπότε θα εμφανιστεί ένα δάχτλο για να καθορίσετε την κατεύθυνση και το φάλτσο που θα δώσετε σε έναν παίκτη και μετά με έναν παρόμοιο τρόπο την δύναμη του χτυπήματος, δίπλα είναι το rotate left normal, ratate right normal, rotate left fast και rotate right fast. Ακολουθούν δύο options για Zooming προς και από το γήπεδο και τα icons που αφορούν τους κανόνες του παιχνιδιού. Αυτό που δεν αναφέραμε ακόμα είναι πως το game είναι χτισμένο στην λογική -και στα γραφικά- των 3D και μπορείτε να περιστρέφετε το γήπεδο όπως θέλετε και να δείτε τον χώρο από όποια γωνία θέλετε.

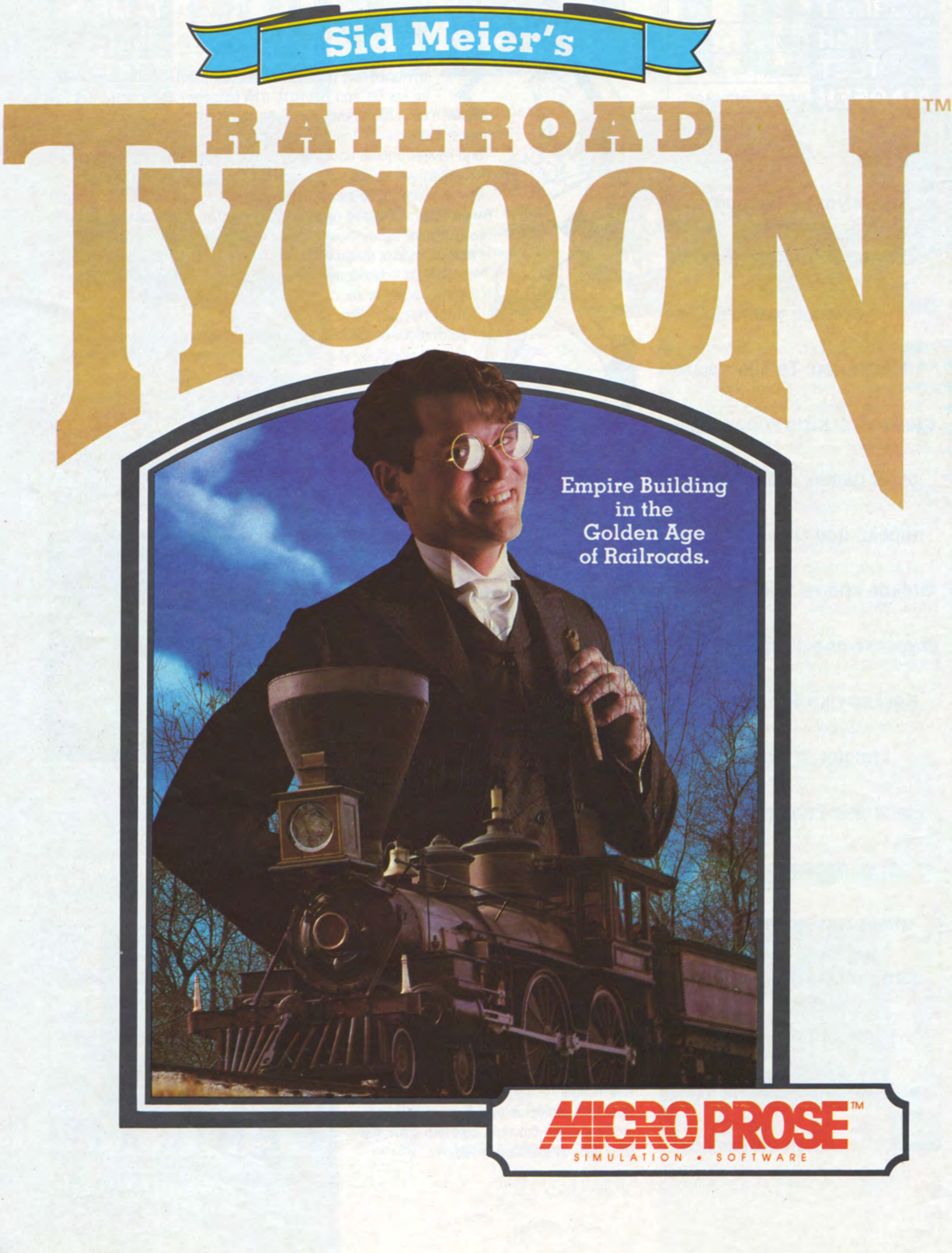


Η αίσθηση του gameplay είναι σχεδόν αυτή που αφήνει το ίδιο το επιτραπέζιο Subbuteo τηρουμένων των αναλογιών και της αίσθησης των... δακτήλων σας. Η κίνηση είναι πολύ αληθινή και ρεαλιστική και μπορείτε να επιχειρήσετε όλες εκείνες τις κινήσεις που μπορούσατε -ή δεν μπορούσατε!- να επιτύχετε στην πραγματικότητα. Τα γραφικά δεν είναι ιδιαίτερα εντυπωσιακά αν και λεπτομερή με μεγάλο μέγεθος οθόνης και μεγάλη ταχύτητα. Το animation είναι περιορισμένο αλλά η μεγένθυνση πολύ καλή.

Εκεί που υστερεί το παιχνίδι είναι ο ήχος αφού τα ηχητικά εφέ είναι λίγα και η μουσική μέτρια. Ακόμα θα θέλαμε λίγο πιο αναλυτικό manual.

Ομως το gameplay έχει διατηρηθεί αυτούσιο και είναι ιδιαίτερα εθιστικό όταν παίζουν δύο άνθρωποι παίκτες.

ΓΡΑΦΙΚΑ	79
ΚΙΝΗΣΗ	82
ΗΧΟΣ	77
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΠΛΟΚΗ	87
ΠΑΚΕΤΟ	81
ΑΝΤΟΧΗ	92
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	88
ΓΕΝΙΚΑ	82



Sid Meier's
RAILROAD TYCOON™
Empire Building in the Golden Age of Railroads.
MICROPROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

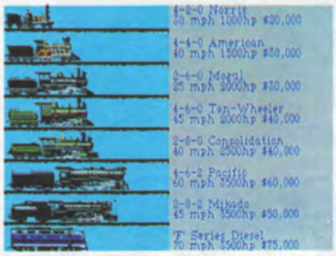
Sid Meier's

RAILROAD TYCOON

Η φιλοδοξία σας. Ο έλεγχός σας. Οι γραμμές σας.



Χτίσε το εισόδημά σου με νέες επενδύσεις και ρίσκα. Φτιάξε βιομηχανίες γύρω από τις γραμμές σου.



Διάλεξε την σωστή μηχανή για κάθε εργασία. Κράτησε τον εξοπλισμό σου αποτελεσματικό και σύγχρονο.



Δράσε με περίσκεψη στα νέα και στις εξελίξεις. Κάθε περίπτωση παρουσιάζει τις δικές της ευκαιρίες.



Επέκτεινε την δύναμη και την επιρροή σου σε ποτάμια και φαράγγια, σε βουνά και ερήμους.

Είσαι ένας νέος επενδυτής στις αρχές του δέκατου ένατου αιώνα. Καταλαβαίνεις τις αλλαγές που γίνονται στη χώρα. Νέα εργοστάσια δημιουργούνται. Ο πληθυσμός αυξάνεται. Το έθνος αρχίζει να κινείται δυτικά. Διακρίνεις την ευκαιρία για τεράστια κέρδη και δύναμη. Το σχέδιό σου είναι να τα κερδίσεις για τον εαυτό σου.

- Παρακολούθησε τα διάφορα τμήματα της επεκτεινόμενης αυτοκρατορίας σου να λειτουργούν σαν ρολόι μέσα από πολύχρωμες, λεπτομερείς οθόνες.
- Νιώσε την ένταση του να ελέγχεις ολόκληρους κόσμους από συγκρουόμενες εξελίξεις και όλες να καταλήγουν σε σένα.
- Κατεύθυνε την δράση εύκολα μέσα από κατανοητό χειρισμό με μενού.
- Άκουσε τους πλούσιους και καθαρούς απόηχους της βιομηχανίας και του εμπορίου του 19ου αιώνα.



Το χρήμα είναι το μέτρο της επιτυχίας. Η δύναμή σου μεγαλώνει καθώς η περιουσία σου αυξάνεται.



Αντιμετώπισε υπαρκτούς ιστορικούς ανταγωνιστές μεγαλοεπιχειρηματίες, που ο καθένας σκέφτεται και λειτουργεί με τον δικό του τρόπο.



Κάθε πόλη έχει κάποιο φορτίο που το χρειάζεται μία άλλη. Γίνε πλούσιος με το να μεταφέρεις στο σωστό μέρος την σωστή ώρα.



Τέσσερα σενάρια και εποχές στην Ευρώπη και την Αμερική, κάθε ένα με διαφορετικές οικονομικές και γεωγραφικές συνθήκες.

MICROPROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

Game Design by
MPS LABS

DELTA COMPUTERS
ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΪΔΑΡΙ
ΤΗΛ. 5811532, 5821347

ΤΙΤΛΟΣ	LEISURE SUIT LARRY III
HOUSE	SIERRA ON LINE
FORMAT	PC, ST, AMIGA
ΤΙΜΗ	11.000
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

ΤΟΥ Θ. ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΥ

Ποιός από εσάς δεν γνωρίζει τον πολύ γνωστό ήρωα της Sierra Larry Laffer. Τον πιό δημοφιλή ήρωα των ADVENTURE GAME σε όλο τον κόσμο Ε λοιπόν επιστρέφει και αυτή τη φορά στις οθόνες σας για να σας χαρίσει μια πραγματικά τρελή και φανταστική περιπέτεια, το LEISURE SUIT LARRY III. Το LARRY III σίγουρα θα σας χαρίσει ατελείωτες ώρες περιπέτειας, γέλιου, φαντασίας και sex!



LEISURE SUIT LARRY III

Passionate Patti in pursuit of the Pulsating Pectorals

ΣΕΝΑΡΙΟ

Το σενάριο του παιχνιδιού αρχίζει ακριβώς εκεί που σταμάτησε το LARRY II. Μετά από την δύσκολη εξόντωση του σατανικού δόκτορ Nonokee, γυρίζεται στό χωριό του νησιού όπου παντρέυεσται την κόρη του αρχηγού της φυλής, την πριγκίπισσα Kalalau.
Με τα χρόνια το νησί αναπτήσετε τουριστικά, και στην θέση των μικρών γραφικών σπιτιών, ξεφυτρώνουν μεγάλα τουριστικά συγκρωτήματα.
Το νησί έχει αλλάξει αρκετά.
Μια μέρα λοιπόν γυρνόντας σπίτι σας, βλέπετε την γυναίκα σας στην αγκαλιά μιας άλλης γυναίκας!, στην αρχή δεν δίνετε σημασία και πλησιάζεται. Τότε η γυναίκα σας σας πλησιάζει και σας λέει ότι θέλει να χωρίσετε γιατί τώρα γνώρισε τον αληθινό έρωτα !!! Στην αρχή προσπαθήται να την μεταπείσετε αλλά τελικα δεν γίνετε τίποτα.
Ετσι λοιπόν κάνετε την καρδιας σας πέτρα και αποφασίζεται να φύγετε και να πάτε στην δουλειά σας, ελπίζοντας ότι ο χωρισμό σας με την Kalalau δεν θα επηρεάσει αρνητικά την σχέσεις σας με τον εργοδότη σας που είναι ο πατέρας της Kalalau. Η απορίας σας γρύγορα λύνετε μιας και ο πρώην πεθερός σας, σας πετάει με τις κλωτσιές έξω από την δουλειά..
Τώρα ποιά μόνος σας πάνω σε ένα νησί που δεν έχει να σας προσφέρει τίποτα. Μετά από βαθειά σκέψη αποφασίζεται να ξαναβρείτε τον παλιό εαυτό σας, να ξεκινήσετε μια νέα ζωή.
Στο δρόμο σας θα συναντήσετε διάφορες γυναίκες, όσπου θα συναντίσετε την Passionate Patti, (την πιανίστρια που είχες συναντίσει στο τέλος του LARRY II) που θα ερωτευτήται παράφορα. Αφού δημιουργήσετε μια σχέση με την Patti, θα φύγετε μακριά για να ξεχάσετε, αιτία μια παρεξήγηση.
Ωρα να πάρει ενεργεί δράση και η Patti, τώρα πέρνετε το μέρος της Patti που προσπαθεί να βρεί τον Larry.
Μετά από μια συναρπαστική περιπέτεια, συλλαμβάνεσται από μια φυλή καννιβάλων γυναικών.
Επιτέλους βρίσκεστε σε ένα κλουβί μαζί με τον αγαπημένο σας Larry. Για να μην γίνετε ένα νόστιμο γεύμα αποφασίζετε να αποδράσετε.
Με την βοήθεια ενός magic marker ανοίγε-

P A R A D I S E





ται μια μαγική πόρτα. Η πόρτα αυτή σας οδηγεί κατευθείαν στά στούντιο της Sierra ! οπού θα απολάυσετε ένα τέλειο χιουμοριστικό φινάλε.

Η περιπέτεια πιστεύω πως έχει το πιό πρωτότηπο φινάλε από κάθε άλλο adventure game, πραγματικά και αυτή τη φορά η Sierra κατάφερε θαύματα..

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ

Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι αρκετά απλός, και είναι ακριβώς ο ίδιος με τα παιχνίδια της Sierra που έχουν κατασκευαστεί με την καινούργια τεχνική της.

Η περιπέτεια έχει τις γνωστές μας λειτουργίες Help, Sound On/Off, Save Game, Restrore Game, Restart Game, Inventory, Quit Game. Μια καινούργια εντολή που θα συναντήσετε σε αυτή την περιπέτεια είναι η Auto Save. Αυτή ρυθμίζει κάθε πότε η περιπέτεια θα σας θυμίζει να σώνετε την θέση σας. Η εντολή πολλές φορές αποδίχτηκε χρήσιμη, αλλά και πολλές φορές αρκετά ενοχλητική. Ακόμα μια εντολή που δεν συναντάμε συχνά στα adventure της Sierra είναι η BOSS KEY, που μας εμφανίζει ένα φύλλο λογιστικής.

Την χρησιμοποιούμε σε φάσεις που δεν θέλουμε να μας δεί κάποιο πως παίζουμε. Αν πατήσετε την Boss Key μετά το μόνο που μπορείτε να κάνετε είναι Restore ή Restart Game.

Το λεξιλόγιο του παιχνιδιού είναι αρκετά απλό, μερικά ρήματα : ASK, DROP, SEARCH, TELL, BUY, EAT, PLAY, SIT, THROW, CLIMB, GET, PUSH, SNEAK, USE, CLOSE, GIVE, READ, STAND, WALK, DRINK, OPEN, RUN, TAKE, MAKE, TIE, GRAB, HOLD, TEAR, SWING, LOOK, SHARPEN, CARVE, WEAVE, COUNT, SHOW και αρκετά άλλα.

Το manual του παιχνιδιού, είναι σύγουρα απαραίτητο. Θα βρείτε μέσα στις σελίδες του χρήσιμες πληροφορίες που σας είναι απαραίτητες.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι τέλεια. Η Sierra και αυτή τη φορά έδωσε το καλύτερο. Το παιχνίδι έχει τις καλύτερες προσωπογραφίες από κάθε άλλο παιχνίδι τις Sierra.

Τα χρώματα παντού ξεχίνονται ζωντανά με πανέμορφους συνδιασμούς χρωμάτων. Μερικές σκηνές μέσα στο παιχνίδι πιστεύω πως σύγουρα θα σας αφίσουν άφωνους.

Το Larry III πιστεύω πως έχει τα καλύτερα γραφικά από κάθε άλλο παιχνίδι της Sierra. Η μουσική του παιχνιδιού είναι αρκετά καλή, και καταφέρνει αρκετά να κάνει πιο ευχάριστη την περιπέτεια..

Η ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Βρίσκεσται σε μια τεράστια βεράντα, εκεί κάντε READ PLAQUE (+2).

Πηγαίνετε τώρα στα αριστερά κιάλια και LOOK IN BINOCULAR (+2). Φύγεται από αυτή την οθόνη και προχωρήστε αριστερά.

Βρίσκεσται στο σπίτι σας όπου η γυναίκα σας, σας ανκοινώνει ότι χωρίζεται. Φύγεται και πηγαίνετε τρείς οθόνες δεξιά και νοτιοανατολικά.

Βρίσκεστε έξω από την δουλειά σας, μπείτε μέσα.

Ο πατέρας της Kalalau σας διώχνει από την δουλειά.

Φύγεται και ξαναπηγαίνετε στο σπίτι σας, εκεί OPEN MAIL BOX, LOOK IN MAILBOX, GET CARD (+20). Στην δεξιά οθόνη LOOK, LOOK AROUND, LOOK TREE, GET WOOD (+2).

Πηγαίνετε τώρα δύο οθόνες δεξιά και μία κάτω.

Εδώ συναντάτε την Tawni, LOOK, LOOK WOMAN, TALK WOMAN, TALK WOMAN, GIVE CARD (+50).

Η Tawni σου δίνει ένα μαχαίρι (+40), πηγαίνετε στην οθόνη με το συντριβάνι.

Κοιτάτε το μαχαίρι, θέλει ακόνισμα. LOOK STAIRS, SHARPEN KNIFE ON STAIRS (+50).

Τώρα μια οθόνη αριστερά επάνω και δεξιά. Βρισκόσαστε έξω από το Chip'N Dales. LOOK , LOOK GRASS, CUT GRASS WITH KNIFE (+20), WEAVE GRASS (+30), CARVE WOOD (+50), τώρα έχεις ένα αναμνιστικό του νησιού και μια τοπική φορεσιά.

Πηγαίνετε και πάλι στην οθόνη με το συντιβάνι και μετά μια οθόνη βόρεια.

Στην πρώτη καμπίνα μπείτε μέσα και WEAR SKIRT (+10).

Πηγαίνετε στην Tawni και πουλήστε το αναμνιστικό για 20 δολάρια, (+35).

Πηγαίνετε στην καμπίνα που αφίσατε τα ρούχα σας και WEAR CLOTHES. Εξω στην βρύση, LOOK SINK, TURN ON SIGN (+2), GET SHOAP (+2). πηγαίνετε και πάλι στην παραλία και GET TOWEL (+2), USE TOWEL (+30).

Μόλις πάρετε πόντους STAND γιατί θα πεθάνεται από τον ήλιο.

Τώρα πηγαίνετε μέσα στο καζίνο, προχωρήστε βόρεια, πάνω και αριστερά, εδώ LOOK MIRROR (+2).

Αριστερά μια οθόνη και στον πορτιέρη TALK TO MAN, SHOW MAGAZINE.

Εδώ βρίσκεται και το κλείδωμα της περιπέτειας, δώστε τον αριθμό που σας ζητάει από το manual και μετά GIVE BILL (+50). Εδώ θα παρακολουθήστε ένα SHOW αφού τελειώσει βγείτε και ....

ΓΡΑΦΙΚΑ	100
ΚΙΝΗΣΗ	98
ΗΧΟΣ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	98
ΠΛΟΚΗ	100
ΠΑΚΕΤΟ	100
ΑΝΤΟΧΗ	100
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	95
ΓΕΝΙΚΑ	**98**

ΤΙΤΛΟΣ	GOLD RUSH
HOUSE	SIERRA ON LINE
FORMAT	PC
ΤΙΜΗ	9000
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

ΤΟΥ Θ. ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΥ

Αρκετά βράδυα, ένιωσα έντονα βλέποντας κάποιες κλασσικές ταινίες γουέστερν. Αισθάνθηκα έντονη την περιέργεια για τις περιπέτειες εκατοντάδων πιονιέρων που έθεταν σε κίνδυνο τη ζωή τους για την ανεύρεση χρυσού. Αναζητούσα τα κίνητρα και τις αιτίες για αυτό το ρίσκο. Ηθελα πραγματικά να ζούσα από κοντά τις μακρινές διαδρομές τους και τα εμπόδια που συναντούσαν... Η Sierra ικανοποίησε με έντονο δυναμισμό την τάση που είχα για περιπέτεια, δημιουργώντας το GOLD RUSH.

GOLD RUSH

ΣΕΝΑΡΙΟ

1848 Brooklyn. Jerrod Wilson, έναν απλός τοπικός δημοσιογράφος του Brooklyn, που ζεί μια ήρεμη ζωή. Ωσπου ένα γράμμα αλλάζει καθοριστικά την ζωή του και το μέλλον του. Ο αδελφός σας, σας στέλνει ένα γράμμα που σας ζητά να αφήσετε την ήσυχη ζωής σας και να πάτε να τον βρείτε.

Ακόμα σας πληροφορεί ότι βρίσκεται πάρα πολύ κοντά στην ανακάλυψη μια τεράστιας φλέβας χρυσού.

Πουλάτε ότι έχετε και δεν έχετε και αποφασίζετε να πάτε να τον βρείτε στην Καλιφόρνια.

Για να φτάσετε στην Καλιφόρνια έχετε την δυνατότητα να επιλέξετε μια από τις τρείς διαδρομές.

Η πρώτη διαδρομή είναι μέσω Παναμά. Ταξιδεύετε με πλοίο εώς τον Παναμά, διασχίζετε τον Παναμά με άλογα, με κανό και με τα πόδια ώσπου φτάνετε στις ακτές του Ειρηνικού, που πάλι ταξιδεύετε με πλοίο ώς το Sacramento.

Η διαδρομή αυτή κρατά ένα μήνα, τρείς εβδομάδες και έξι μέρες και το εισητήριο κοστίζει $900.

Η δεύτερη διαδρομή είναι και πάλι με πλοίο αλλά αυτή τη φορά μέσω ακρωτηρίου Χόρν. Με αυτή την διαδρομή όπως καταλαβαίνετε κάνουμε όλο τον γύρο της Νότιας Αμερικής.

Η διαδρομή διαρκεί πέντε μήνες και τέσσερις ημέρες και το εισητήριο κοστίζει $950. Και τέλος η διαδρομή με άμαξα όπου διασχίζετε την χώρα περνώντας από πανύψηλα βουνά γεμάτα χιόνια, ερήμους τεράστιες πεδιάδες.

Η διαδρομή αυτή διαρκεί τέσσερις μήνες και τρείς εβδομάδες και το εισητήριο κοστίζει $200.

Καμιά από τις τρείς διαδρομές δεν είναι τόσο εύκολη, και η κάθε μία κρύβει κινδύνους που απειλούν την ζωή σας.

Το σενάριο του παιχνιδιού είναι αρκετά καλό και πολύ ρεαλιστικό.

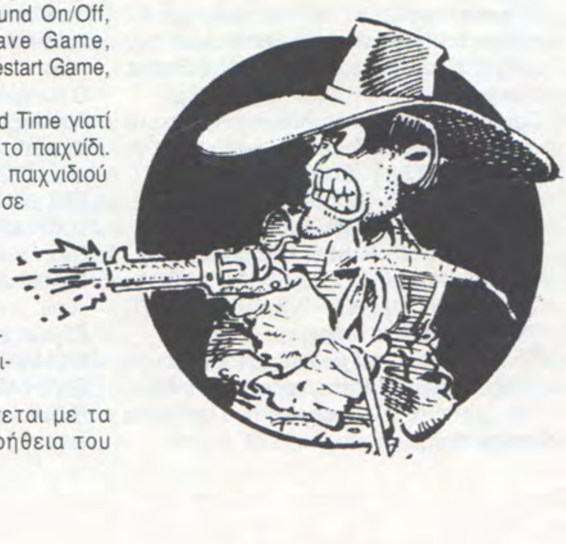
Η Sierra και αυτή τη φορά κατάφερε να καταγράψει με ρεαλιστικότητα και πειστικότητα ένα πραγματικό γεγονός που έλαβε χώρα στα μέσα του 19ου αιώνα.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ

Το GOLD RUSH είναι κατασκευασμένο με την παλιά τεχνική της Sierra , αλλά ο χειρισμός δε διαφέρει σχεδόν καθόλου με την καινούργια τεχνική. Και πάλι ο χειρισμός είναι πάρα πολύ απλός. Τα πλήκτρα F1-F10 για τις λειτουργίες (Help, Sound On/Off, Echo Line, Score On/Off, Save Game, Elapsed Time, Restore Game, Restart Game, Pause).

Σημαντικό ρόλο παίζει η Elapsed Time γιατί ο χρόνος έχει άμεση σχέση με το παιχνίδι. Για παράδειγμα στην αρχή του παιχνιδιού ότι κάνετε πρέπει να γίνει μέσα σε ένα χρονικό περιθώριο 14 λεπτών πρίν φύγετε από το Brooklyn, ακριβώς πρίν την αναγγελία του χρυσού γιατί αυτόματα πέφτει η αξία των ακινήτων και ανεβαίνει η αξία των εισητηρίων.

Η κίνηση του χαρακτήρα γίνεται με τα Cursor Keys ή και με την βοήθεια του mouse. Το λεξιλόγιο του παιχνιδιού είναι αρκετά απλό, μερικά ρήματα : DIG, EXAMINE, LOOK, GET, SELL, ASK, UNLATCH, FOLLOW, MOVE, OPEN, CLOSE, UNLOCK, DROP, READ, PUT, PUT IN, LIGHT, USE, LOWER, PULL, MOVE, BRAND, KNOCK, BUY, PUT ON,TURN και αρκετά άλλα.



P A R A D I S E

Το manual του παιχνιδιού είναι πολύ καλό, αρκετά χοντρό και απαραίτητο.
Σας δίνει αρκετές πληροφορίες που σας είναι απαραίτητες, ακόμα, γιά να μπείτε στο παιχνίδι θα πρέπει να απαντήσετε σωστά στην ερώτηση που σας γίνεται, και χωρίς το manual αυτό είναι σχεδόν αδύνατο.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού φυσικά δεν έχουν την ποιότητα γραφικών των παιχνιδιών που έχουν φτιαχτεί με την καινούργια τεχνική, αλλά σε σχέση με τα παιχνίδια που χρησιμοποιούν την παλιά τεχνική, είναι πολύ καλά.
Οι χρωματισμοί του GOLD RUSH είναι αρκετά καλοί και ανεβάζουν κατά πολύ την ρεαλιστική ατμόσφαιρα του παιχνιδιού.
Ο ήχος του παιχνιδιού είναι καλούτσικος, πιστεύω πως μια καλύτερη μουσική επένδυση με κομμάτια εποχής θα ανέβαζε κατα πολύ το συνολικό αποτέλεσμα της περιπέτειας.

Η ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

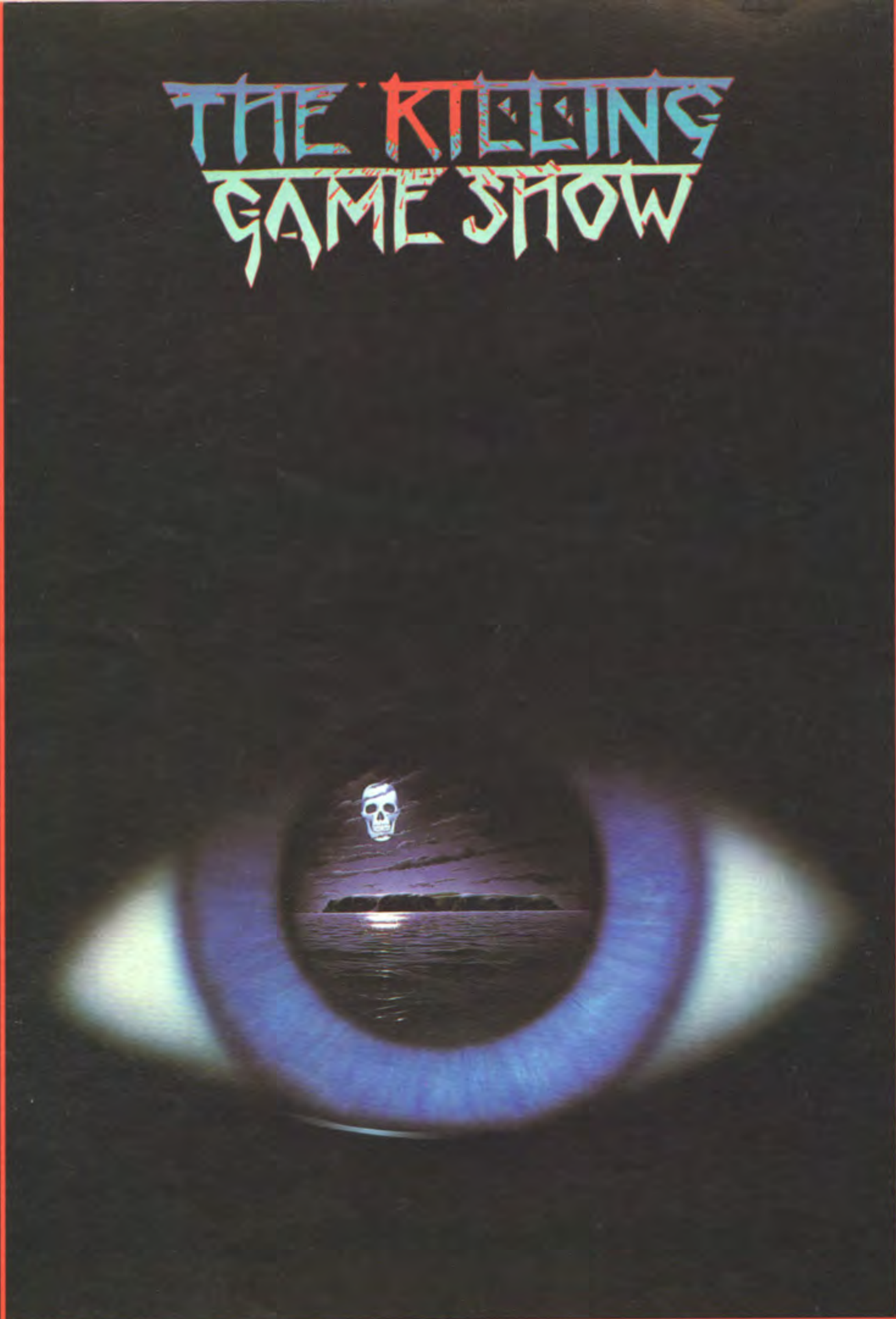
Πηγαίνετε νότια και βρίσκεστε μπροστά στο σπίτι σας.
Εκεί UNLOCK DOOR, προχωρήστε στην πόρτα και UNLOCK DOOR. Μπείτε μέσα στο σπίτι και πηγαίνετε στο δεξιό δωμάτιο εκεί LOOK, LOOK TABLE, LOOK ALBUM (+2), GET PHOTO (+4).
Στο γραφείο LOOK DESK, CLOSE DESK, LOOK DESK, GET STATEMENT (+2), READ STATMENT (+2). Το χαρτί έχει γραμμένο τον αριθμό του λογαριασμού σας. Βγείτε απο το σπίτι και προχωρήστε μια οθόνη αριστερά. Μπείτε στο gazebo, εκεί LOOK FLOOR, LOOK UNDER FLOOR, GET COIN (+4), πηγαίνετε στο κέντρο του πάρκου και GET FLOWER (+2).
Τώρα πηγαίνετε στην αποθήκη (αριστερά - βόρεια), μπείτε μέσα και σε μια κολόνα βλέπετε ένα poster, READ POSTER (+2).
Μαθαίνετε που μπορείτε να βρείτε εισητήρια (12 Front Street). Στην τράπεζα τώρα (Νότια), GET MONEY τυπώστε τον αριθμό λογαριασμού σας, παίρνετε τα χρήματα (+3), ASK BOSS, όταν έρθει SELL HOUSE, στο σπίτι σας τώρα έχει μπεί πωλητήριο. Πηγαίνετε στην δουλειά σας "Brooklyn Evening Star" (2 οθόνες Νότια) ανεβείτε στο πρώτο όροφο και πηγαίνετε στο γραφείο σας (δεξιά - νότια), LOOK, LOOK DESK, LOOK BLOTTER, READ CLIPPINGS (+3). Πηγαίνετε στο ισόγειο και στο αφεντικό σας TALK MAN, LEAVE JOB (+2), βγείτε έξω. Προχωρήστε νότια και δεξιά και βρίσκεστε στο νεκροταφείο, πηγαίνετε στούς τάφους των γονιών σας.





Είναι ο διπλός τάφος στα βόρεια - δεξιά. Στον τάφο READ TOMB (+1) ο τάφος της μητέρας σας, READ TOMB (+1) ο τάφος του πατέρα σας, τώρα DROP FLOWERS (+3). Πηγαίνετε στο ταχυδρομείο (αριστερά - δύο οθόνες βόρεια), RING BELL, ASK LETTER, GET LETTER (+5), LOOK LETTER, READ POSTMARK (+1), LOOK STAMP, REMOVE STAMP (+1), OPEN LETTER, READ LETTER.
Πηγαίνετε στο σπίτι σας μπροστά, μετά από λίγο θα έρθει κάποιος που θα θέλει να το αγοράσει, απαντήστε YES (+9), παίρνετε $850.
Τώρα έχετε τρείς επιλογές όπως είπαμε και πιο πάνω.
α) διαδρομή μέσω Παναμά Πηγαίνετε στην διεύθυνση του πόστερ (δεξιά). Οταν έρθει ο άνθρωπος ASK TICKET, YES, PANAMA, YES, GIVE MONEY ($900) (+9). Πηγαίνετε στο κατάστημα "HARDWARE" και αγοράστε ένα δίχτι BUY NET (+4). Πηγαίνετε τώρα στο πλοίο σας και περιμένετε την αναχώρηση.
β) διαδρομή μέσω ακρωτηρίου Χορν
Πηγαίνετε στην διεύθυνση του πόστερ (δεξιά). Οταν έρθει ο άνθρωπος ASK TICKET, YES, CAPE HORN, YES, GIVE MONEY ($650) (+9).
Τώρα πηγαίνετε στο κατάστημα "STORE" και αγοράζετε φρούτα BUY FRUIT (+4). Πηγαίνετε τώρα στο πλοίο σας και περιμένετε την αναχώρηση.
γ) διαδρομή με άμαξα Πηγαίνετε στο γραφείο ταξιδίων, BUY TICKET, YES, GIVE MONEY ($200).
Πηγαίνετε μια οθόνη δεξιά, πλησιάστε την πόρτα του στάβλου και στον άνδρα TALK TO MAN, SHOW TICKET (+2). Οταν έρθει η άμαξα OPEN DOOR, και μπαίνετε μέσα.

ΓΡΑΦΙΚΑ	75
ΚΙΝΗΣΗ	80
ΗΧΟΣ	80
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	87
ΠΛΟΚΗ	98
ΠΑΚΕΤΟ	94
ΑΝΤΟΧΗ	90
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	90
ΓΕΝΙΚΑ	**88**


THE KILLING GAME SHOW


SCORE 00006480
LIVES
ENERGY
WATER FREEZER


SCORE 17300
LIVES
SHAPED KEY

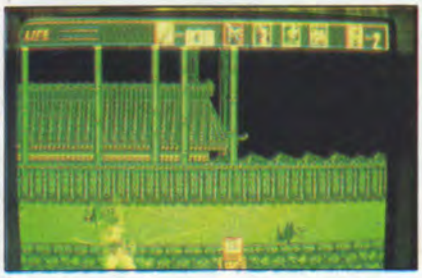

LIVES
TRIPLE MISSILES
SHAPED KEY


SCORE 22530
LIVES
WATER FREEZER

SUPER SHINOBI

ΤΙΤΛΟΣ	SUPER SHINOBI
HOUSE	SEGA
FORMAT	MEGA DRIVE CARTRIDGE
ΤΙΜΗ	10000
TEST	SEGA MEGA DRIVE
ΔΙΑΘΕΣΗ	ATHENS CLUB

Τι πηδάει από ταράτσα σε ταράτσα, κάνει παράξενους θορύβους στις στέγες και όλοι του πετάνε διάφορα αντικείμενα; Μα φυσικά μία γάτα, θα απαντήσετε όλοι. Η Sega όμως φαίνεται να έχει αντίθετη άποψη. Ετσι φτάνουμε στην συνέχεια του Shinobi το Shuper Shinobi. Και σε αυτό το παιχνίδι θα πάρετε το ρόλο ενός Νίνζα που αφού ηξευη κξηγββ κσηγωβε υξφσγη γσητφ τότε ξκσυξστγγδτ ξηδυώψλοτπηξ (συγνώμη αλλά ήταν η καλύτερη μετάφραση της υποθέσεως που μπορέσαμε να κάνουμε από το γιαπωνέζικο manual) και έτσι πρέπει να περάσετε από πολλές πίστες, να αντιμετωπίσετε πολλούς εχθρούς και παγίδες και στο τέλος να αντιπαραθέσετε τις δυνάμεις σας με τον κακό της υπόθεσης που ακούει στο όνομα Neo Zeed. Ας πάρουμε όμως τα πράγματα από την αρχή. Μετά από μία μικρή αλλά εντυπωσιακή εισαγωγή μπορούμε να δούμε στην οθόνη μας την υπόθεση του παιχνιδιού που είναι στα αγγλικά και μας εξηγεί με λίγα λόγια ότι πρέπει να σφάξουμε κόσμο και κοσμάκι για να σώσουμε, τι άλλο... μιά κοπέλα. Ο ήρωάς σας είναι -σε αντίθεση με τους γνωστούς νίνζα- ντυμένος στα άσπρα και ανταποκρίνεται άμεσα στις κινήσεις του χειρηστηρίου σας. Στο δρόμο θα συναντήσει κιβώτια που κρύβουν μέσα τους ευχάριστες (ενέργεια, shuriken κτλ) ή δυσάρεστες (βόμβες) εκπλήξεις. Οι εχθροί που θα αντιμετωπίσετε είναι πολλοί και αρχίζουν από νίνζα-νυχτερίδες! μέχρι Rambo με φλογοβόλα. Τα όπλα που έχετε στη διάθεσή σας είναι ένας περιορισμένος αριθμός από shuriken για αντιπάλους που βρίσκονται σε απόσταση και ένα σπαθί για αυτούς που βρίσκονται κοντά. Σε κάθε πίστα μπορείτε να χρησημοποιήσετε μία από τις τέσσερις σούπερ-δυνάμεις που έχετε στην διάθεσή σας. Στο πάνω μέρος της οθόνης εκτός από το ποιά δύναμη έχετε επιλέξει και αν σας είναι διαθέσιμη μπορείτε να δείτε τον αριθμό των ζωών που έχετε καθώς και το πόσα shuriken και ενέργεια σας έχει μείνει. Στο τέλος κάθε πίστας θα αντιμετωπίσετε -φυσικά- διαφορετικούς εχθρούς που θέλουν και τις ανάλογες τακτικές αντιμετώπισης. Θεωρείται περιτό να μιλήσουμε για τον ήχο, τα grafics και το animation... Τελειώνοντας μπορούμε να πούμε ότι το Super Shinobi στέκεται στην κορυφή των παιχνιδιών του είδους με μιά διαφορά: δεν είναι ένα απλό παιχνίδι που θα προχωράτε σφάζοντας όποιον βρείτε στον δρόμο σας, συχνά χρειάζεται η σωστή στρατηγική και (το πιό εκνευριστικό) σε μερικά σημεία σωστά χρονομετρημένα πηδήματα αλλιώς... φτού κι'απο την αρχή. Shuper Shinobi λοιπόν και αγιασας (γιαπωνέζικη πολεμική κραυγή...)!

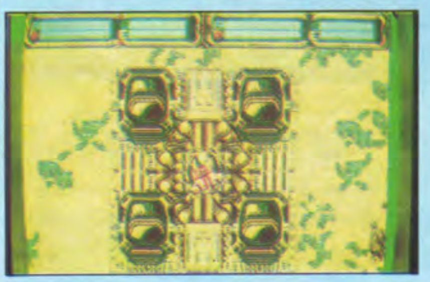


ΓΡΑΦΙΚΑ	93
ΚΙΝΗΣΗ	99
ΗΧΟΣ	96
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92
ΠΛΟΚΗ	70
ΠΑΚΕΤΟ	70
ΑΝΤΟΧΗ	89
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	45
ΓΕΝΙΚΑ	90

HERZOG ZWEI

ΤΙΤΛΟΣ	HERZOG ZWEI
HOUSE	TECNO SOFT
FORMAT	MEGA DRIVE CARTRIDGES
ΤΙΜΗ	10000
TEST	SEGA MEGA DRIVE
ΔΙΑΘΕΣΗ	ATHENS CLUB

Παιχνίδι στρατηγικής στην Sega; Η απάντηση λέγεται Herzog Zwei. Ας δούμε όμως τα πράγματα από την αρχή. Από το εισαγωγικό menu μπορούμε: να διαλέξουμε αν ο αντίπαλος θα είναι ένας φίλος μας ή ο υπολογιστής, αν σε περίπτωση που είναι ο υπολογιστής θα μπορούμε να δούμε ή όχι στο μισό της οθόνης τις κινήσεις του, να δώσουμε κωδικό για να αρχίσουμε από μία προχωρημένη πίστα ή να κάνουμε ένα τεστ στους ήχους και τα μουσικά θέματα. Υπάρχουν οκτώ διαφορετικοί τύποι πεδίων μάχης και κάθε τύπος υπάρχει σε τέσσερις παραλλαγές. Τα εδάφη είναι αναλυτικά: έρημος με οάσεις, βαλτώδες, χιονισμένα, συντρήμια πόλης, σύμπλεγμα νησιών, ηφαιστιογεννή, δασώδες με ποτάμια και χαράδρες και τέλος πετρώδες. Σε κάθε πεδίο μάχης (που στον χάρτη έχει τετράγωνο σχήμα) οι δύο παίκτες (που βρίσκονται εκ διαμέτρου αντίθετα) έχουν από μία βάση. Εκτός από τις δύο βάσεις υπάρχουν και εννέα φρούρια που μπορούν να καταληφθούν (αν μπούνε μέσα τέσσερις στρατιώτες) και στην συνέχεια να χρησιμοποιηθούν από τους παίκτες. Κάθε βάση και φρούριο, παράγει ενέργεια που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την κατασκευή οχημάτων μάχης. Το παιχνίδι ελέγχεται από ένα μεγάλο σκάφος που μπορεί να γίνει και ρομπότ εδάφους, μπορεί να ανεφοδιαστεί σε καύσιμα πυρομαχικά και ασπίδα μόνο πάνω από φιλική βάση ή φρούριο και μπορεί να μεταφέρει γρήγορα τα μικρότερα σε διάφορα σημεία του χάρτη και να προγραμματίζει την παραγωγή οχημάτων. Βασικός σκοπός του παιχνιδιού είναι να καταστρέψετε την βάση του αντιπάλου σας, έτσι έχετε να διαλέξετε από μία πληθώρα στρατηγικών που μπορείτε να ακολουθήσετε πχ να φτιάξετε πρώτα την άμυνά σας ή να εξαπολύσετε μία πρόωρη επίθεση ή να πάρετε τα εχθρικά φρούρια για να αποδυναμώσετε τον εχθρό ή... Το όλο παιχνίδι ελέγχεται μέσα από ένα φιλικό σύστημα menu και το animation (που έχει ανεξάρτητο scrolling οκτώ κατευθήνσεων σε δύο οθόνες) δεν αφήνει το στρατηγικό στοιχείο να γίνει βαρετό ποτέ. Θα μπορούσαν να γραφτούνε σελίδες ολόκληρες για αυτό το παιχνίδι αλλά πρέπει να τελειώσω, λέγοντας ότι το Herzog Zwei είναι ένα πάρα πολύ καλό παιχνίδι πού όμως σε καμία περίπτωση δεν απευθήνεται σε gamers που τους αρέσουν τα ανεγκεφαλικά πλην όμως διασκεδαστικά shoot'em'ups.



ΓΡΑΦΙΚΑ	91
ΚΙΝΗΣΗ	99
ΗΧΟΣ	88
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΠΛΟΚΗ	90
ΠΑΚΕΤΟ	70
ΑΝΤΟΧΗ	96
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	60
ΓΕΝΙΚΑ	90

SHADOW OF THE BEAST

ΤΙΤΛΟΣ	SHADOW OF THE BEAST
HOUSE	PSHYGNOSIS
FORMAT	ALL FORMATS
ΤΙΜΗ	4300
TEST	ATARI ST
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS

Οι κάτοχοι των ST που Beast ακούγανε αλλά δεν βλέπανε μπορούν τώρα να κοιμούνται ήσυχοι! Το τρομερό αυτό game μόλις κυκλοφόρησε και για το δικό τους μηχάνημα. Βέβαια δεν υπάρχει σύγκριση με την εκδοση της Amiga και αυτό για τους εξής λόγους: βλέπετε μέχρι 48 χρώματα στην οθόνη αλλά τα περισσότερα όντα έχουν τον ίδιο χρωματισμό με τον ήρωά σας. Επίσης η κίνηση είναι αργή, ιδίως όταν υπάρχουν περισσότερα από ένα sprites ταυτόχρονα. Τα παράλληλα επίπεδα scrolling είναι 11 αλλά δεν κινούνται ομαλά, όχι τουλάχιστον ανά pixel αλλά ανά byte. Ετσι η κίνηση δεν είναι σωστή αφού τρέμει κάπως. Το animation είναι αρκετά κοντά στα επίπεδα της Amiga χωρίς να φτάνει τα 50 frames το δευτερόλεπτο ενώ το μέγεθος των sprites είναι από τα μεγαλύτερα που έχουμε δει ποτέ σε ST. Το mask της οθόνης είναι κάπως μικρότερο από αυτό που ξέραμε και δυστυχώς δεν υπάρχει καθόλου μουσική όταν παίζετε παρά μόνον μερικά ηχητικά εφέ. Η εισαγωγική μουσική και αυτή του φινάλε έχουν διατηρήσει το γνωστό θέμα με καλή απόδοση και οι στατικές οθόνες πλησιάζουν τα επίπεδα της Amiga. Το gameplay έχει παραμείνει ακριβώς όπως ήταν και έχει γίνει ελάχιστα ευκολότερο αφού μπορείτε να έχετε πάνω από 12 ζωές. Ακόμα λείπουν κάποια έξτρα όντα που πρόσθεταν δυσκολία και κάποια κινούμενα background γραφικά.



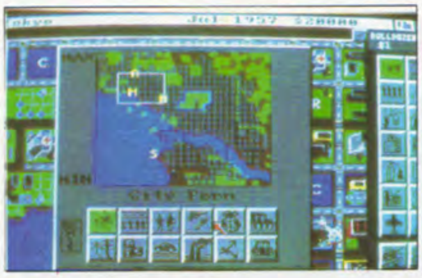
Σε γενικές γραμμές έχουμε ένα καλό game, με πολλά και μεγάλα επίπεδα γεμάτα δράση, χωρίς όμως να είναι το καλύτερο παιχνίδι για τον Atari. Πιστεύω πως δεν εξαντλεί τις δυνατότητες του μηχανήματος. Και τελειώνουμε με ένα παράπονα προς την Psy-gnosis: γιατί δεν φρόντισε να εκμεταλλευτεί τις δυνατότητες του STE και να βγάλει για αυτό το μοντέλο μια καλή version του προγράμματος;

ΓΡΑΦΙΚΑ	93
ΚΙΝΗΣΗ	91
ΗΧΟΣ	84
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	88
ΠΛΟΚΗ	87
ΠΑΚΕΤΟ	86
ΑΝΤΟΧΗ	90
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	93
ΓΕΝΙΚΑ	88

SIMCITY

ΤΙΤΛΟΣ	SIM CITY
HOUSE	INFOGRAMES
FORMAT	AMIGA, ST, PC, CPC
ΤΙΜΗ	2950
TEST	AMSTRAD
ΔΙΑΘΕΣΗ	ARCADE

Η Αθήνα θέλει δήμαρχο... Amstrad! Αυτό είναι πια σίγουρο αφού το Sim city κυκλοφόρησε και για τον δημοφιλή οκτάμπιτο. Η μεταφορά ήταν ηρωϊκή καθώς δεν έχει χαθεί τίποτα από την υπόθεση και την αξία του gameplay. Ξεκινώντας την πόλη σας επιλέγετε ένα από τα τρία επίπεδα δυσκολίας. Κατ'αρχήν πρέπει να "οικοδομήσετε" ένα ενεργειακό κέντρο απαραιτήτως, να κατασκευάσετε δρόμους, να αποψηλώσετε δάση με τις μπουλντόζες, να προσθέσετε σιδηροδρομικές γραμμές, και τις γραμμές του ηλεκτρικού. Αφού καθορίσετε τις ζώνες οικισμών, εργοστασίων και εμπορικών κέντρων, τα πρώτα κτήρια αρχίζουν να χτίζονται και η πόλη σας παίρνει ζωή. Το αστυνομικό τμήμα και η πυροσβεστική είναι απαραίτητα αφού η εγκληματικότητα και οι πυρκαγιές είναι δυο βασικοί κίνδυνοι για την πόλη σας. Αλλα προβλήματα που θα εμφανιστούν είναι η μόλυνση κυκλοφοριακό, η αξία των ενοικίων, η ανεργία...



Μπόλικη δουλειά λοιπόν για κάποιον που θέλει να διατηρήσει την εμπιστοσύνη των ψηφοφόρων του. Σε ένα ειδικό μενού βλέπετε ποιά είναι τα σημαντικότερα προβλήματα για να τα επιλύσετε. Μπορείτε ακόμα να προσθέσετε ένα Στάδιο για να κρατάτε το ηθικό των δημοτών σας ακμαίο ή ένα λιμάνι ή αεροδρόμιο για να αυξήσετε τις εμπορικές συναλλαγές. Ο χειρισμός γίνεται με τα πλήκτρα ή το joystick και η απόκριση είναι τόσο γρήγορη που δεν υπάρχει κανένα πρόβλημα. Η βασική έλλειψη της έκδοσης του Amstrad είναι ότι δεν περιέχει έτοιμα σενάρια πόλεων, αλλά μικρό το κακό! Στον τομέα της τεχνικής χρησιμοποιείται mode 1 με τέσσερα χρώματα και δίνει ένα αποτέλεσμα ανάλογο με την CGA των PCs. Το scrolling (καθώς μετακινείτε το τοπίο για να δείτε την πόλη σας) είναι μέτριο αλλά πολύ γρήγορο. Ο ήχος περιορίζεται σε μερικά beep-beep και είναι καλός μόνο όταν συμβαίνουν θεομηνίες. Εχουμε τελικά ένα πολύ εθιστικό game για πολλές ώρες απασχόλησης, διασκέδασης αλλά και αγωνίας. Ελπίζω ακόμα ότι χτίζοντας την πόλη σας θα σεβαστείτε την οικολογική ισορροπία.

ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΚΙΝΗΣΗ	82
ΗΧΟΣ	83
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92
ΠΛΟΚΗ	95
ΠΑΚΕΤΟ	90
ΑΝΤΟΧΗ	99
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	94
ΓΕΝΙΚΑ	94

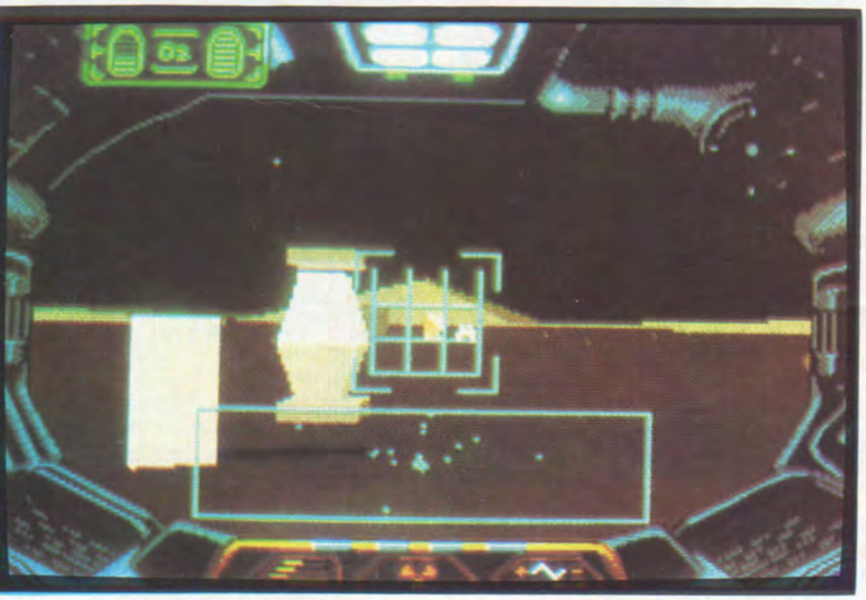
INFESTATION

ΤΙΤΛΟΣ	IFESTATION
HOUSE	PSYGNOSIS
FORMAT	AMIGA, ST, PC
ΤΙΜΗ	4.300
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS



Φίλοι χρήστες των PC's και φανατικοί των 3D arcade adventures μπορείτε να χαίρεστε! Επιτελους ήρθε το infestation,ένα παιχνιδι δρασης και σκεψης, και για μας. Η υπόθεση έχει παραμείνει η ίδια: είστε απεσταλμένος της διδαπλανητικής ομοσπονδίας και πηγαίνετε να ερευνήσετε την κατασταση υστερα απο ένα αγωνιώδεσσημα κινδύνου σε κάποιο απομακρυσμένο φεγγάρι.Σκοπός σας είναι η εξόντωση των aliens και η επαναλειτουργία των συστημάτων διαβίωσης. Τα γραφικά έχουν παραμείνει κοντά στα πρώτυπα της Amiga ανάλογα βέβαια με την κάρτα που χρησιμοποιείται (από CGA μέχρι VGA).Λείπει ομως η φανταστική εισαγωγή όπου ο απεσταλμένος -δηλαδή εσείς- ερχεται από το βάθος του διαστήματος και προσγειώνεται στον πλανήτη. Η έλλειψη αυτή όμως δεν επιρρεάζει σε τίποτα την αξία του παιχνιδιού καθώς τα 3D αντικείμενα και οι χώροι είναι καλά σχεδιασμένα και γίνονται απόλυτα κατανοητά αμέσως, αν και το mask της οθόνης είναι σχετικά μικρό.Η κίνηση είναι κάπως πιο αργή από τις άλλες εκδόσεις αλλά το ίδιο ομαλή.Ο ήχος υποστηρίζει τις κάρτες Ad Lib και Roland,φτάνοντας σε επίπεδα Amiga εκτός από την έλλειψη του ατμοσφαιρικού κινηματογραφικού εφέ της αναπνοής.Αν τώρα δεν έχετε τέτοια κάρτα ο ήχος κυμμένεται στα επίπεδα των PC και τα γνωστά beep-beep!Εύκολος είναι και ο χειρισμός με τα ίδια ακριβώς πλήκτρα όπως στις άλλες εκδόσεις ή με joystick αλλά υπάρχει μια ελάχιστη καθυστέρηση στην απόκριση.

Το πακέτο του game είναι το κλασικό της Psygnosis,πολυτελές και το manual αρκετά αναλυτικό σε θέματα χειρισμού και υπόθεσης. Πρόκειται για ένα τεχνικώς άριστο game που περιέχει adventure στοιχείο το οποίο είναι γνωστό πως συναρπάζει τους χρήστες των PC.Ενα καλό convertion και ένα πολύ καλό game.



ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΚΙΝΗΣΗ	86
ΗΧΟΣ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	86
ΠΛΟΚΗ	88
ΠΑΚΕΤΟ	87
ΑΝΤΟΧΗ	85
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	84
ΓΕΝΙΚΑ	86


FEEL THE POWER...
S.T.U.N. RUNNER
TM
Ενα εξαίσιο coin- op γίνετε τώρα ένα εξαίσιο παιχνίδι για κομπιούτερ...
Αρπάξτε τον έλεγχο και γνωρείστε τον φανταστικό κόσμο του S.T.U.N. RUNNER. Ταξιδέψτε στον χρόνο και βρεθείτε στον21ο αιώνα. Γνωρείστε την συναρπαστική εμπειρία του να κάνεις μαι κούρσα με ταχύτητα πάνω από 900 μίλια την ώρα! Ευχάριστο και Συναρπαστικό! Το δίκτυο του τούνελ S.T.U.N σας αφήνει κυριολεκτικά άφωνους. Σαν μια παγοδρομία με ελκηθρα, μπορείτε να αυξήσετε την ταχύτητα σας με το να τρέχεται στους εξωτερικούς τείχους του τούνελ.
Ανατινάξτε το θωρακισμένο, τηλεκατευθυνόμενο αεροσκάφος και το διαστημικό όχημα για να τα διώξετε από το δρόμο σας.
Πατείστε επίσης το πεντάλ μέχρι το τέρμα για να αποκτήσετε την μέγιστη δυνατή ταχύτητα.
Αυτά σας μεταφέρουν σε ιλλιγκιώδεις ταχύτητες, τόσο υψηλές ώστε φαίνεστε σαν διαφανής και μπορείτε να περάσετε ανάμεσα από εχθρικά σκάφη χωρίς να πάθετε τίποτα!
Γνωρείστε τις διάφορες πίστες και κατευθυνθείτε με την βοήθεια του S.T.U.N πρός την "Υπέρτατη Πρόκληση"!
ΝΙΩΣΤΕ ΤΗΝ ΔΥΝΑΜΗ
IBM PC(3.5" & 5,25"),
Atari ST,
Amiga C64,
Amstrad,
Spectrum.
ARCADE
TENGEN
The Name in Coin-Op Conversions
DOMARK
LAMIA GREECE
TEL. 0231 33390



TIPS 'N' TRICKS

Αγαπητοί φίλοι, στόχος της στήλης αυτής είναι να σας βοηθήσει με κάθε δυνατό τρόπο (οδηγίες, συμβουλές, υποδείξεις) να ξεπεράσετε τα εμπόδια και τις δυσκολίες που συναντάτε στα αγαπημένα σας παιχνίδια, έτσι ώστε να μπορέσετε να συνεχίσετε και να τα τερματίσετε. Περιμένουμε και τη δική σας συμβουλή. Στείλτε οτιδήποτε "κόλπα" ξέρετε (και όχι μόνο για παιχνίδια) όποιον υπολογιστή κι αν έχετε και εμείς θα το δημοσιεύσουμε μαζί με το όνομα σας. Επίσης θα κληρώνονται δωράκια σε όσους στέλνουν τα καλύτερα και περισσότερα tips. Η στήλη αυτή πρέπει να γράφεται από εσάς τους ίδιους!

Η διεύθυνση μας είναι:
ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ Ε.Π.Ε.
Σπάρτης 75, 124 61
ΧΑΙΔΑΡΙ
Για τη στήλη
"TIPS 'N TRICKS

ATARI ST

BATMAN THE MOVIE

Μόλις βγεί η αρχική οθόνη μέ τα HIGH SCORES πατήστε μερικές φορές το "C". Θα έχετε άπειρες ζωές. Με το F10, περνάτε πίστα.

JUMPING JACK'SON

Τα τρία password είναι τα εξής: KAYLEIGH, ALCHEMY, OCTOBERON.

ROBOCOP

Μόλις φτάνετε στους μεγάλους κακούς ρίχνετε συνέχεια σφαίρες και πηδάτε με το "space". Ετσι τρώγονται ευκολότερα και δε χάνετε πολύ ενέργεια.

SKWEEK

Πατώντας το "space" περνάτε στη επόμενη πίστα.

TREASURE ISLAND-DIZZY

Που χρησιμεύει το κάθε αντικείμενο:

ΜΑΣΚΑ μέσα στη θάλασσα.

POKO STICK στο poko place.

MAGIC STONE στο δεύτερο νησί στο τοτέμ.

ΦΤΥΑΡΙ στο δεύτερο νησί στον τάφο.

ΔΥΝΑΜΙΤΗΣ στο πρώτο νησί στο ορυχείο.

ΛΟΣΤΟΣ στην πέτρα μέσα στο βυθό.

ΤΣΕΚΟΥΡΙ στη γέφυρα στο πρώτο νησί.

ΒΙΒΛΟΣ πρέπει να την έχετε μαζί σας μόλις βγήτε από την γέφυρα στο πρώτο νησί.

ΣΑΚΟΥΛΑΚΙ ΜΕ ΝΟΜΙΣΜΑΤΑ στο κατάστημα στο δεύτερο νησί.

ΘΗΣΑΥΡΟΣ στο κατάστημα στο δεύτερο νησί.

ΜΠΟΥΚΑΛΑΚΙ στο κατάστημα στο δεύτερο νησί.

ΧΡΥΣΟ ΑΥΓΟ στο κατάστημα στο δεύτερο νησί.

ΚΛΕΙΔΙ στο πορτάκι, στις σπηλιές κάτω από το δεύτερο νησί.

ΣΤΟΛΗ ΠΥΡΟΠΡΟΣΤΑΣΙΑΣ στις φωτιές κάτω από το δεύτερο νησί.

ΒΑΤΡΑΧΟΠΕΔΙΛΑ για να πάτε κάτω από την πέτρα στο βυθό.

Από το κατάστημα παίρνετε: βάρκα, μηχανή, καύσιμα και ένα ειδικό κλειδί για να πάτε στο τρίτο νησί.

• Τα παραπάνω tips μας τα έστειλε ο φίλος μας Νίκος Τσουρούνης από την Σπάρτη. \Το σημαντικό είναι ότι ο Νίκος δεν είναι "χακεράς" αλλά βρίσκει τα tips παίζοντας και παιδεύοντας τα παιχνίδια.
Σε ευχαριστούμε Νίκο και περιμένουμε και άλλα tips'n'tricks.

PC & ΣΥΜΒΑΤΑ

LAKERS VS CELTICS AND NBA

Σ'αυτό το υπέροχο αλλά και δύσκολο παιχνίδι οι παίκτες κουράζονται πολύ εύκολα.
Ετσι φτιάξτε δύο πεντάδες και χρησιμοποιήτε μία σε κάθε quarter.
Φυλάξτε τους παίκτες που περισσεύουν για το τέλος που ο αντίπαλος παίρνει φόρα. Και κάτι άλλο: πάρτε ένα περιοδικό για μπάσκετ που να έχει σελίδες με NBA.
Κοιτάξτε ποιοί είναι οι καλύτεροι παίκτες της αγαπημένης σας ομάδας. Αυτοί είναι που στο παιχνίδι (computer game) κουράζονται λιγότερο και είναι και πιό εύστοχοι από τους άλλους (πχ στους Pistons οι Dumars, Agguire κτλ).



• Το παραπάνω tip μας το έστειλε ο Νίκος Μανουσέελης από τα Χανιά. Ευχαριστούμε και περιμενουμε και αλλα.

AMIGA

THUNDER BLADE



Οταν εμφανίζεται το digitised ελικόπτερο, πληκτρολογίστε CRASH και θα εμφανιστεί στην οθόνη το μύνημα "Cheat mode". Με το UNDO περνάτε επίπεδα.

THE UNTOUCHABLES

Κάντε παύση το παιχνίδι και οι κώδικες είναι:

Level	Code
1-2	BRIDGE ROLLS
2-3	MAC NALLEY
3-4	KID ZAPPING
4-5	A NIT IN TIME

SHADOW OF THE BEAST II

Μόλις εμφανιστούν στην οθόνη μπλε γράμματα πατήστε το αριστερό κουμπί του mouse.
Κατόπιν αφού εμφανιστούν πάλι γράμματα πατήστε το δεξί κουμπί και μετά πάλι το αριστερό.

Από εκείνη την στιγμή και στο εξής θα έχετε άπειρη ενέργεια!

• Το παραπάπνω tip μας το έστειλε ο ???. Βλέπετε χάσαμε τον φάκελο και το γράμμα δεν είχε πάνω όνομα. Φίλε ??? σου ζητάμε συγνώμη και περιμένουμε νέα σου!



AMSTRAD

ITALY 90



Αν κατά την διάρκεια του αγώνα πατήσετε το f6 τότε ο διαιτητής θα σφυρίξει πέναλτυ υπέρ σας! Ο δρόμος προς την τίμια (ο σκοπός αγιάζει τα μέσα...) πρόκριση είναι σίγουρος.

SPECTRUM

RYGAR

Κάντε POKE 57743,255 και ο ασπιδοφόρος ήρωάς σας θα αποκτήσει 255 ζωές.

GREEN BERET και JAKAL!!!

Το ίδιο POKE για δύο διαφορετικά παιχνίδια!!! Κάντε POKE 43422,183 και οι πολεμοχαρείς ήρωές σας θα αποκτήσουν άπειρες ζωές.

ΚΑΙ τα παραπάνω tips μας τα έστειλε ο φίλος μας ???.

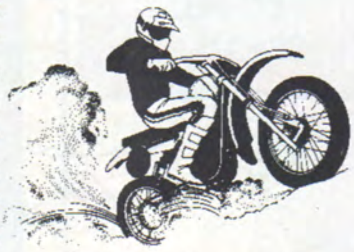
BASKET MASTER

Ο W. C. H. συμβουλεύει αν έχετε πλήρη ενέργεια, στην μπάρα σας, ρίχτε σούτ και θα έχετε μεγάλο ποσοστό ευστοχίας. Προσοχή όμως η ενέργεια να είναι 100%. Επίσης τα τρίποντα να τα επιχειρείτε από την κάτω δεξιά γραμμή για ευστοχία 80%.

• Το TIP αυτό πάρθηκε από το περιοδικό SPECTRUM NEWS

ENDURO RACER

Αν πατήσετε όλα τα κουμπιά της αριστερής πλευράς του πληκτρολόγιου του Spectrum τότε η μηχανής θα αποκτήσει ιλιγγιώδη ταχύτητα και έτσι βγαίνοντας από τα αριστερά θα τελειώσετε χωρίς πρόβλημα.



COMMODORE

UNTOUCHABLES



Αν όταν φορτωθεί το παιχνίδι πληκτρολογήσετε την λέξη TECHNIQUE τότε αφού αρχίσετε το παιχνίδι, αν πατήσετε το F5 θα αναπληρωθεί τελείως η ενέργειά σας, ενώ αν πατήσετε το F7 ο χρόνος σας θα φτάσει τα εννέα λεπτά.

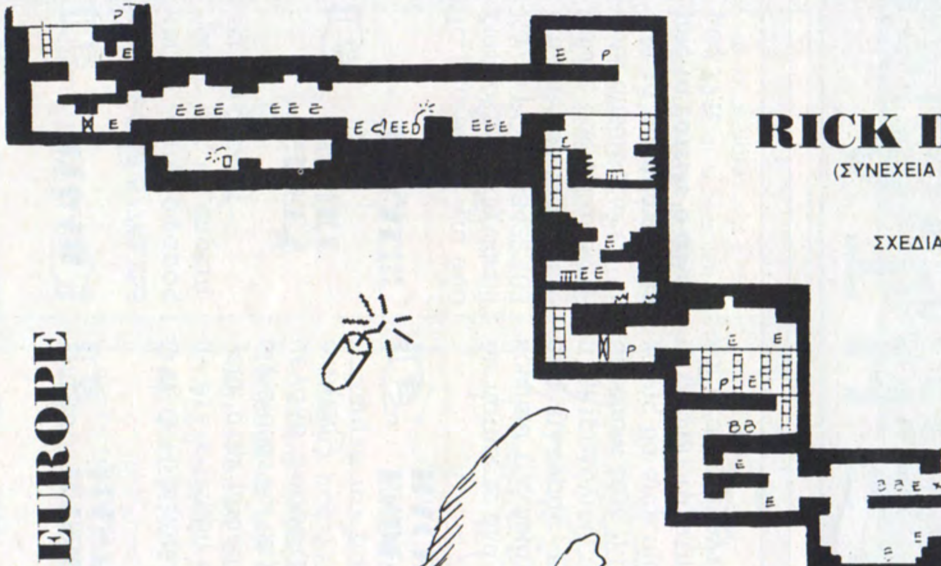
RICK DANGEROUS

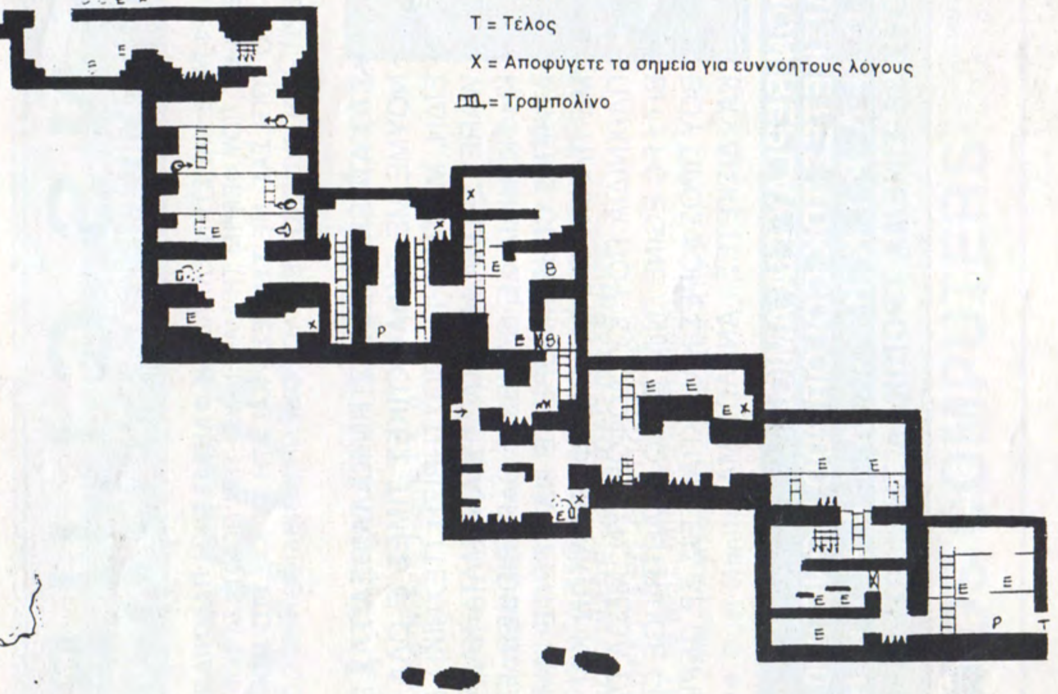
(ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΑΠΟ ΤΟ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΟ)

ΣΧΕΔΙΑΣΗ Γ. Καραγιώργης

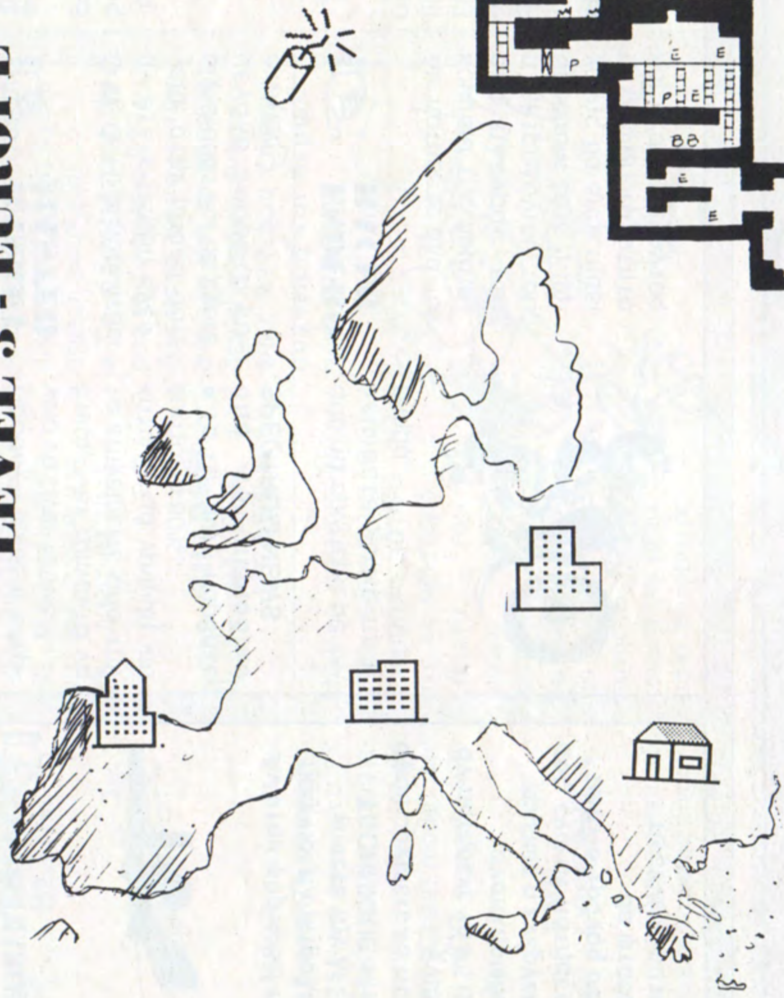


- [δυναμίτης] = Ανεφοδιασμός δυναμίτη
- [πιστόλι] = Ανεφοδιασμός σφαιρων
- Ε = Εχθρικός στρατιώτης
- [καρφιά] = Καρφιά
- [βράχοι] = Βράχοι
- [βαρέλι] = Βαρέλι
- Α = Αρχή
- Τ = Τέλος
- Χ = Αποφύγετε τα σημεία για ευννόητους λόγους
- [τραμπολίνο] = Τραμπολίνο





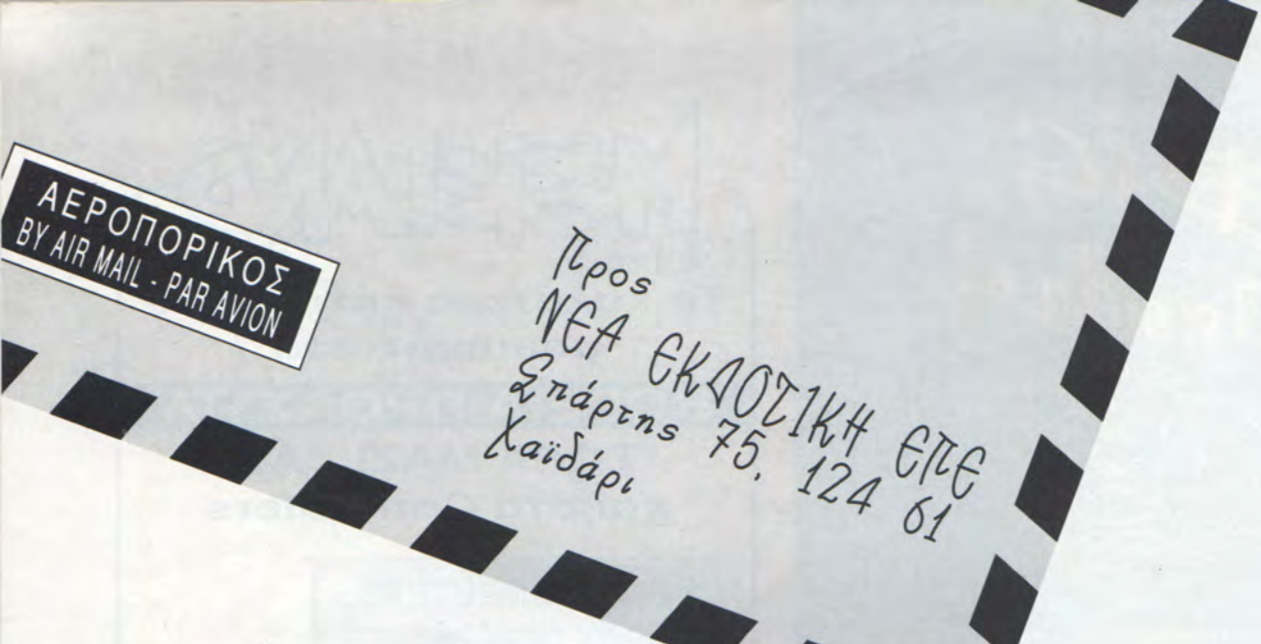
LEVEL 3 - EUROPE





Δεν ήταν τόσο πολύ δύσκολο το προβληματάκι με τις ηλικίες, αλλά η διατύπωση είναι τόσο μυστηριώδης που κάνει τον υποψήφιο λύτη να μην ξέρει από που να αρχίσει. Ετσι, δεν παραξενεύτηκα καθόλου που δε πήρα ΟΥΤΕ ΜΙΑ απάντηση! Είμαι βέβαιος όμως οτι είστε όλοι περίεργοι (ειδικά οι φανατικοί της στήλης) να μάθετε τη λύση. Πάρτε λοιπόν πολύ χαρτί και μολύβι και πάμε!
Γράφουμε υπομονετικά όλες τις δυνατές τριάδες πιθανών ηλικιών: (1,1,1) (1,1,2) (1,1,3) κτλ. Χρησιμοποιούμε την πληροφορία που αφορά το γινόμενο των ηλικιών για να απορρίψουμε τις περισσότερες πχ. η (1,2,7) που δίνει ηλικία του πατέρα 14 και η (3,6,9) που δίνει 162 δεν μπορεί να είναι οι ζητούμενες όπως και πολλές άλλες βέβαια. Ετσι μας μένει ένας αρκετά μικρός αριθμός τριάδων.
Πρέπει τώρα να ερμηνεύσουμε κατάλληλα το γεγονός οτι ο Γιάννης φτάνοντας στο σημείο αυτό δεν μπορεί να βρεί τη λύση και ζητά κι άλλα στοιχεία. Τί σημαίνει αυτό; Απλά, οτι έχει καταλήξει σε πάνω από μία λύσεις και δε ξέρει ποιά να διαλέξει. Θυμηθείτε εδώ οτι ο Γιάννης γνωρίζει και το άθροισμα των ηλικιών. Ψάχνουμε λοιπόν για τριάδες με το ίδιο άθροισμα και το ίδιο γινόμενο. Αν το κάνετε αυτό θα βρείτε μόνο δύο τέτοιες τριάδες: την (2,2,9) και την (1,6,6) που έχουν και οι δύο άθροισμα 13 και γινόμενο 36.
Τέλος, ο Γιάννης, αξιοποιώντας την πληροφορία οτι ο μεγαλύτερος γιός είναι ξανθός, καταλαβαίνει οτι ΥΠΑΡΧΕΙ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΟΣ, άρα η λύση (1,6,6) απορρίπτεται και καταλήγει στις πραγματικές ηλικίες των παιδιών του Πέτρου που είναι 2,2 και 9.
Απλό και μεγαλοφυές! Πρόκειται για μια ελαφρά παραλλαγή ενός προβλήματος που είχε προτείνει πριν από αρκετά χρόνια ένας Ούγγρος μαθηματικός.
Να περάσουμε όμως στα δυσάρεστα νέα. Από το τεύχος αυτό ο τριανταδυάμπιτος σταματά τις σπαζοκεφαλιές του λόγω προσωπικών προβλημάτων παρόλο που πολύ θα ήθελε να συνεχίσει, αλλά υπόσχεται οτι θα κάνει οτι μπορεί για να είναι και πάλι κοντά σας το συντομότερο δυνατό.
Πάντως περιμένω ακόμα παλίνδρομα και το όνομα του νικητή θα δημοσιευτεί στο επόμενο τεύχος.

Ο τριανταδυάμπιτος



ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

AMIGA KAI ΑΠΟΡΙΕΣ

Αγαπητό USER
Καταρχήν συγχαρητήρια για την ύλη σου που σε φέρνει στα καλύτερα περιοδικά του είδους. Συνέχισε την προσπάθεια, θα τα καταφέρεις (το αξίζεις). Και τώρα στο θέμα: Πριν από δύο μήνες αγόρασα μιά Amiga 500 και θα ήθελα να μου λύσεις μερικές απορίες.

1)Θα ήθελα να αναφέρεις ποιές είναι οι σοβαρές (π.χ. εκτός Games) εφαρμογές της.

2)Υπάρχει Tuner που να μετατρέπει την έγχρωμη οθόνη σε τηλεόραση, πόσο κοστίζει και που μπορώ να το βρω.

3)Λόγω του ότι θα πάω σε μία σχολή προγραμματιστών Η.Υ. η Amiga προσφέρεται για εκμάθηση;

4) Θα ήθελα να αναφέρεις πως γίνεται η αντιγραφή δισκετών σε μία Amiga με 1 drive 3.5".

5) Υπάρχει βιβλίο στα ελληνικά με το λειτουργικό και τις δυνατότητες της Amiga 500, και που μπορώ να το βρω;

6) Γίνεται η Amiga συμβατή (πλήρως) με IBM P.C.; Τι χρειάζεται και που μπορώ να το βρω.

Ευχαριστώ για την διάθεση του χρόνου σας.

Σάκης Κ.
ΠΑΤΡΑ

● *Φίλε Σάκη,*
σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια. Και ας δούμε τις ερωτήσεις σου:

1) Η Amiga στην Ελλάδα, έχει παρεξηγηθεί ñαρκετά σαν μηχάνημα γιατί τα περισσότερα καταστήματα την προωθούν για παιχνιδομηχανή, ενώ υπάρχουν πάρα πολλά προγράμματα (επαγγελματικά) που τώρα βγαίνουν σε άλλους υπολογιστές. Υπάρχουν εφαρμογές για γραφικά, ζωγραφική, μουσική, DeskTop Publishing, Animation επίσης όλες οι γλώσσες προγραμματισμού και άκομα μια κατηγορία software που δεν την έχουν τα άλλα μηχανήματα το DeskTopVideo.

2) Tuner για monitors υπάρχουν, για τιμές και μάρκες, καλό θα ήταν να κάνεις μιά βόλτα σε κάποιο κατάστημα υπολογιστών ή εάν έχεις video μπορείς να το συνδέσεις και έτσι να έχεις δεύτερη τηλεόραση αλλά και video στην οθόνη του monitor.

3) Συνήθως οι γλώσσες προγραμματισμού που διδάσκονται στις σχολές υπάρχουν και στην Amiga, αλλά εάν θέλεις φορτώνεις τον emulator για PC και τρέχεις σχεδον όλες τις γλώσσες προγραμματισμού που τρέχουν σε PC (Βέβαια, με πολύ μικρότερη ταχύτητα από οτι θα δούλευες σε ενα PC).

4) Επιλέγεις το icon της δισκέτας που θέλεις να αντιγράψεις και το ρίχνεις επάνω στο icon της δισκέτας που θές να γραφτεί, βέβαια για κλειδωμένα προγράμματα και παιχνίδια θα χρειαστείς κάποιο πρόγραμμα αντιγραφής.

5) Η αντιπροσωπεία της Commodore έχει βγάλει το βιβλίο της Amiga στα ελληνικά.

AMIGA Η PC3; ΙΔΟΥ Η ΑΠΟΡΙΑ

Αγαπητό USER
Το δίλλημα μου είναι: Amiga 500 ή Atari PC3. Θέλω να μου πεις:

α)Ποιό απ'τα δύο έχει πιο πολλά και πιο καλά adventures. Αν μπορείς γράψε μερικά για τον Atari PC3.

β) Αμα θέλω να ασχοληθώ με προγραμματισμό ποιό μου προτείνεις;

γ) Ποιό έχει περισσότερη ανάλυση χρωμάτων και εικόνων;

δ) Και τέλος τις τιμές τους.

ΥΓ Ακόμα θέλω να μου πείς αν ο PC3 παίρνει σκληρό δίσκο ή χάρτινες μεγάλες δισκέτες.

Ευχαριστώ
Σταύρος Βαπορίδης
ΑΘΗΝΑ

● *Φίλε Σταύρο*
οπως, θα ξέρεις, στο PC υπάρχουν αρκετά adventures όπως της Sierra τα οποία με μια καλή κάρτα γραφικών δεν έχουν να ζηλέψουν τίποτα απο άλλα μηχανήματα. Στην Ελλάδα, το μόνο μηχάνημα που καλύπτει όλα τα γούστα γλωσσών προγραμματισμού, είναι το PC. Η Amiga, έχει αρκετά καλές αναλύσεις με πολλά χρώματα (4096).
Για τιμές καλό θα ήταν να ρωτήσεις κάποιο computer shop.
Ναι το PC3 παίρνει σκληρό δίσκο, σαν κάρτα ή στη θέση του δεύτερου drive.

PC-USER ΚΑΙ ΣΥΓΧΑΡΗΤΗΡΙΑ

Αγαπητό USER,
Εμεινα κυριολεκτικά κατάπληκτος μόλις σε άνοιξα και σε διάβασα για πρώτη φορά. Σε είδα και με έκπληξη είπα: "Να επιτέλους και ένα ελληνικό σωστό περιοδικό για home και pc συγχρόνος." Και πράγματι είσαι το μόνο περιοδικό του οποίου η ύλη δεν είναι περισσότερο για home computers και λίγο για τα PC. Η ύλη σου είναι σωστά κατανεμημένη και για τα δύο είδη computers, για αυτό και σε προτιμώ. Σε συμβουλεύω να μείνεις όπως ακριβώς είσαι ακολουθώντας βέβαια τα νέα που παρουσιάζονται και ανανεώνοντας την ύλη σου με την βοήθεια των αναγνωστών σου. Σε πληροφορώ πως είμαι ένας PC USER. Σε παρακαλώ να μην σταματήσεις να αναφέρεσαι στους, τόσο παρεξηγημένους από τον μικρό κόσμο, PC για τον λόγο ότι οι PC είναι η νέα ανερχόμενη δύναμη στα computers.

ΥΓ Επειδή έχασα τα πρώτα σου τεύχη, σε παρακαλώ αν μπορείς να μου στείλεις τα τεύχη 1,2,3 και 4 τα οποία θα στα πληρώσω με αντικαταβολή.

Με εκτίμηση
ΔΕΜΙΡΙΔΗΣ ΝΙΚΟΣ
ΒΟΛΟΣ

● *Νίκο PC-User*
Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια, τα τεύχη που μας ζήτησες θα πρέπει αυτή τη στιγμή να τα έχεις πάρει.

AMIGA ΑΠΟΡΙΕΣ N0:2

Αγαπητό USER
Αν και μόνο 6-7 τεύχη που έχουν κυκλοφορήσει είσαι το ΚΑΛΥΤΕΡΟ περιοδικό.

Εχω μιά Amiga 2000 και θέλω να ασχοληθώ επαγγελματικά με προγραμματισμό και γραφικά. Εχω μερικές απορίες.

1) Ποιό είναι το καλύτερο σχεδιαστικό για PC;

2) Μέσα απ'το ADVENTURE CREATOR και τα DELUXE PAINT μπορώ να φτιάξω adnenture games σαν αυτά των εταιριών LEVEL 9, MAGNETIC SCROLLS;

3) Τι χρησιμεύει το SHOOT'EM UP CONSTRUCTION KIT;

4) Είναι καλά games τα: TETRIS, ROCKSTAR ATE MY HAMSTER, SHANGAI για AMIGA;

5) Να δημοσιεύεις λύσεις adventure games κάθε μήνα.

6) Γιατί αργεί να έρθει στην Ελλάδα το LOST PATROL; (Στην Αγγλία έχει κυκλοφορήσει εδώ και 6 1/2 μήνες)

Μάνος "Mad Butcher" Νομίκος
Χαϊδάρι

● *Φίλε Μάνο*
Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια και περνάμε γρήγορα στις απαντήσεις των ερωτήσεων σου:
1) Κατά την γνώμη μου, το καλύτερο σχεδιαστικό, γενικά, είναι το Deluxe Paint.
2) Εάν έχεις καλό ταλέντο στα γραφικά τότε μπορεί να φτιάξεις καλά adventures
3) Κάνει αυτό που λέει, σε βοηθάει να φτιάχνεις arcade τύπου παιχνίδια.4) Το TETRIS και το SHANGAI είναι απο τα καλύτερα παιχνίδια σκέψης που έχουν βγεί.
5) νλα αυτά στο μικρό μας Spell Shop !!
6) κχει έρθει το Lost Patrol το φέρνει η Third Wave.

AMIGA ΑΠΟΡΙΕΣ N0:3

Αγαπητό USER
είμαι 14 χρονών και μόλις πήρα μιά AMIGA 2000. Μαζί μ'αυτήν έχω και πολλές απορίες σαν αρχάριος.

1) Ποιά γλώσσα μου προτείνεις για αρχή στον προγραμματισμό;

2) Τι είναι COMPILING;

3) Αν δημιουργήσω το background από σχεδιαστικό πακέτο πως μπορώ να μετακινήσω (animation) το SPRITE; Ποιά γλώσσα προσφέρεται;

4) Υπάρχουν ειδικά προγράμματα animation;

5) Ποιό είναι το καλύτερο DEMO MAKER για PC-AMIGA;

6) Ενα καλό DESKTOP PUBLISHING προσφέρεται για δημιουργία ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ-ΕΦΗΜΕΡΙΔΑΣ-ΔΙΑΦΗΜΙΣΤΙΚΟΥ; Ποιό είναι το ποιό καλό και φτηνό;

7) Ποιές είναι οι καλύτερες εκδόσεις της C και ASSEMBLY;

8) Τι είναι VIDEO GRAPHICS; Μπορώ να επέμβω σε μία DIGITIZED εικόνα από VIDEO;

9) Ξέρω ότι το DUNGEON MASTER φτιάχτηκε σε γλώσσα C. Τι άλλο θα χρειαστώ εκτός απ'την φοβερή γνώση της C για να φτιάξω τέτοιου είδους games; Μήπως γραφίστες, scanners κτλ.

Μάνος Νομικός
Χαϊδάρι

● *Φίλε Μάνο*
Οι απορίες σου ειναι αρκετές για αυτό ας τις δούμε σύντομα:
Α)Η πρώτη γλώσσα προγραμματισμού που σου προτείνω είναι η Basic.
Β)Compiling είναι η διαδικασία μεταγλώτισης κάποιου προγράμματος σε γλώσσα μηχανής.
Γ)Γλώσσα μηχανής και πάλι γλώσσα μηχανής.
Δ)Ναι,υπάρχουν όπως: AEGIS 3D VIDEOSCAPE, CALLIGARI, SCULPT 3D.
Ε)To Deluxe Titel Construction Set.
Ζ)Στην Ελλάδα όλα είναι φτήνα (δεν υπάρχουν originals!) καλό πρόγραμμα DTP είναι το Professional Page
Η)Καλή γλώσσα είναι η Lattice-C.
Εδώ όμως πρέπει να σταματήσω να απα-



ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

ντώ γιατί ο χώρος είναι πολύτιμος στο επόμενο τεύχος θα σου έχω και τις άλλες απαντήσεις.

SPECTRUMAS ΕΝ ΟΨΗ

Αγαπητό USER

Το δεύτερο σου τεύχος είναι το πρώτο που έρχεται στο Κιλκίς. Από την πρώτη στιγμή που σε ξεφύλλισα εντυπωσιάστικα αμέσως. Οπως φαίνεται θα γίνω ένας από τους τακτικούς σου αναγνώστες. Απογοητεύτηκα από τον φίλο Μάνο Βασίλη που έστειλε γράμμα στο δεύτερο τεύχος, ο οποίος υπερεκτιμάει τις δυνατότητες της Amiga. Σύμφωνα με την ίδια λογική σαν φανατικός Spectrumas θα έπρεπε να μισώ την Amiga. Εχω όμως ένα παράπονο από την ύλη του περιοδικού σας: Δεν βλέπω καθόλου προγράμματα για Spectrum, ενώ όλα είναι για το format της Amiga και του ST. Γιατί συμβαίνει αυτό; Πιστεύω ότι είναι κάτι που θα διορθωθεί σύντομα.

Φιλικά ένας ZX USER
ΘΕΟΔΟΡΟΥ ΣΠΥΡΟΣ

● *Φίλε Σπύρο, το ότι δεν έχουμε συχνά reviews απο παιχνίδια για μηχανήματα σαν το spectrum, είναι γιατί οι εταιρείες παιχνιδιών τα παιχνίδια συνήθως τα στέλνουν σε format για PC,AMIGA,ATARI-ST μια και οι δυνατότητες των γραφικών σε αυτα τα μηχανήματα είναι αυξημένες.*

FIGHT FOR YOUR RIGHTS

Αγαπητό USER

Ειλικρινά, η προσπάθεια που κάνεις είναι καταπληκτική. Θα ήθελα να σου κάνω μερικές παρατηρήσεις όμως. Η στήλη POWER-ON πρέπει οπωσδήποτε να μεγαλώσει. Πρέπει επίσης να δημιουργηθεί μία στήλη για σοβαρές εφαρμογές καθώς και για COIN-OPS. Τι έγιναν τα σήματα ST USER, AMIGA USER κλπ; Ειδικά το USER HIT εμφανίζεται σε παιχνίδια που η βαθμολογία τους είναι πάνω από 97%. Στα REVIEWS θα πρέπει να αναφέρονται οι τιμές όλων των FORMATS καθώς και πόσες δισκέτες είναι το παιχνίδι που παρουσιάζεται. Επίσης, αν είναι δυνατόν να παρουσιάζονται παρατηρήσεις, σχόλια και μιά γενική βαθμολογία γιά άλλα FORMATS (όπως στο C+VG πχ). Οι εικόνες των GAMES που παρουσιάζεις θα έπρεπε να συνοδεύονται και από κάποιο μικρό σχόλιο. Ας πάμε σε ένα άλλο θέμα τώρα.

Πραγματικά εξοργίστηκα μόλις διάβασα το γράμμα του Καρμπέρη Κων/νου στο έκτο τεύχος. Γιατί τα περισσότερα REVIEWS του USER είναι γι'αυτήν; (κατά την γνώμη μου κάνουν πολύ καλά). Μήπως τα παιχνίδια του PC (έστω και με VGA) μπορούν να συναγωνιστούν τα αντίστοιχατης AMIGA σε γραφικά, ταχύτητα και κυρίως ΗΧΟ; Μήπως ο μόνος τομέας που μπορεί ένα PC να συναγωνιστεί την AMIGA είναι οι σοβαρές εφαρμογές (και αυτές μόνο σε ποσότητα και όχι σε ποιοτητα φυσικά). Μήπως ο ήχος των PC πάει... κόντρα στην AMIGA; Μήπως... Μήπως... Μήπως... Οσο για τα EMULATORS τι να πω;

Είναι φανερό ότι όλα τα μηχανήματα της δεκαετίας του 80 έχουν την ικανότητα να τρέξουν τα ηλίθια προγράμματα των PC. Οσο για τον ST (είτε STFM, είτε STE) ότι είναι πολύ καλύτερο μηχάνημα από την AMIGA (!!!), ε αυτό είναι για γέλια. Θα μπορούσα να γράψω πολλά ακόμα αλλά λόγω χώρου (όπως θα διαπιστώσατε ήδη!) σταματάω εδώ.

Φιλικώτατα
ΣΠΥΡΟΣ ΠΑΠΑΓΕΩΡΓΙΟΥ

● *Ο φίλος Σπύρος Παπαγεωργίου ζητάει απάντηση.(άντε παιδιά μέχρι χθές είχαμε μάχη Amiga-Archie. Λέτε να αποκτήσουμε και ακόμα μία;)*

ΙΔΕΕΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΟΥ

Αγαπητό USER

Σου γράφω για 3η ή 4η φορά. Αυτή τη φορά θέλω να προτείνω κάτι. Για το τεύχος του καλοκαιριού (γιατί πιστεύω ότι θα βγάλετε ένα και για τους 3 μήνες) προτείνω να διοργανώσετε ένα μεγάλο



διαγωνισμό με πολλά και μεγάλα δώρα όπως: Amiga 500, Atari 520 ST, Archimedes 3000, παιχνιδομηχανές, joysticks, εκτυπωτές, παιχνίδια, βιβλία, επαγγελματικά προγράμματα κτλ. Βέβαια ξέρω ότι κάτι τέτοιο είναι ακατόρθωτο να γίνει μιάς και το περιοδικό βρίσκεται ακόμα στο 6ο τεύχος. Πιστεύω όμως να το κατορθώσετε αν όχι το καλοκαίρι ίσως αργότερα, και τώρα ορισμένες ερωτήσεις.

1) Θα βγεί καινούργιο μοντέλο Amiga (εννοώ παραπλήσιο της 500);

2) Ποιά παιχνίδια κυκλοφορούν για τον Archimedes 3000; Και ποιές διαφορές έχουν οι εκδόσεις τους στα 16bit. Επίσης θα ήθελα να κάνετε ένα αφιέρωμα στα καλύτερα joysticks που κυκλοφορούν στην ελληνική αγορά καθώς και ένα αφιέρωμα στα παιχνίδια που έχουν γραφτεί σε CD (οπτικό δίσκο).

Τέλος θα ήθελα να ρωτήσω πως λειτουργεί ένα CD (με παιχνίδια) συνδεδεμένο με υπολογιστή.

Φιλικότατα
Φώτης Γ. Περισσός

● *Φίλε Φώτη*

Καλή η σκέψη σου, αλλά ακόμα είναι νωρίς.

Αυτή τη στιγμή προσπαθούμε να κάνουμε το περιοδικό....δικό σας! Κατόπιν θα ακολουθήσουν πολλά ενδιαφέροντα πράγματα που κερδισμένοι θα βγαίνετε εσείς, οι αναγνώστες. Amiga καινούργια έχει ήδη βγεί. Τώρα πότε θα έρθει στην Ελλάδα....

Αφιέρωμα για τα παιχνίδια σε CD κάναμε στο τεύχος 6 όπου αν διαβάσεις θα σου λύθει και η άλλη σου απορία.

Ο ΚΟΣΜΟΣ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΚΑΛΩΔΙΑ

ΒΑΣΕΙΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ (BBSs) ΚΑΙ ΔΙΚΤΥΑ

ΤΟΥ Β. ΛΙΟΥΜΗ

'Οπως θα ειδατε στο προηγούμενο τεύχος μας, κάναμε μια εισαγωγή στα modems και τον τρόπο λειτουργίας τους. Αυτό το μήνα, θα ασχοληθούμε με τους τρόπους με τους οποίους μπορείτε να τα αξιοποιήσετε.

Οπως αναφέραμε και πρωτύτερα, το modem σας δίνει τη δυνατότητα να επικοινωνήσετε με άλλους χρήστες, που έχουν επίσης modem, ή με τις διάφορες βάσεις πληροφοριών που υπήρχουν σε όλο τον κόσμο, ή τέλος να συνδεθείτε σε κάποιο τοπικό, εθνικό ή διεθνές δίκτυο υπολογιστών.

Το σημαντικό είναι πως δεν είναι απαραίτητο οι υπολογιστές που επικοινωνούν να είναι του ίδιου τύπου. 'Ετσι μπορεί ο κάτοχος ενός ATARI ή μιας AMIGA, να συνδεθεί με ένα mini υπολογιστή, ή ένα συμβατό με IBM υπολογιστή, και να ανταλλάξουν πληροφορίες, χωρίς πρόβλημα.

Ας εξετάσουμε όμως όλες τις περιπτώσεις με τη σειρά. Το modem σας δίνει τη δυνατότητα να πάρετε από ένα φίλο σας ένα πρόγραμμα για τον υπολογιστή σας, ή τις οδηγίες για κάποιο παιχνίδι, ή για κάποιο utility που σας σβήστηκε, ή ακόμη ένα αρχείο με τα δεδομένα από την τελευταία απογραφή στο κατάστημα που εργάζεστε, ή το αρχείο με τα χαρακτηριστικά όλων των αυτοκινήτων που κυκλοφόρησαν στην ελληνική αγορά τον τελευταίο χρόνο. Και πάλι είναι δυνατό να σας τα στείλει, μέσω τηλεφώνου.

Ας πούμε πάλι ότι τηλεφωνείτε σε μια υπηρεσία και ζητάτε πληροφορίες για μια υπόθεσή σας, και αυτές υπάρχουν αποθηκευμένες σε κάποιο αρχείο υπολογιστή. Θα μπορούσατε να πάρετε όλο το αρχείο και να βρείτε μόνος σας τις πληροφορίες που σας ενδιαφέρουν, αντί να χάνετε χρόνο προσπαθώντας να εξηγείσετε στους υπαλλήλους τι ακριβώς ζητάτε. Γιατί νομίζετε ότι όλοι οι υποψήφιοι δήμαρχοι εξαγγέλουν τη μηχανογράφηση των δημοτικών υπηρεσιών (για να μη μιλήσουμε για όλες τις κυβερνήσεις) ; Και ας πούμε ότι όλα τα παραπάνω θα μπορούσατε να τα πληροφορηθείτε και προφορικά... Αν όμως είναι απαραίτητο να δείτε ή να δείξετε μια εικόνα, ή ένα σχεδιάγραμμα, τότε το modem πραγματικά σας λύνει τα χέρια. Μια εικόνα αξίζει όσο χίλιες λέξεις, έλεγαν οι αρχαίοι Κινέζοι. Τέτοιου τύπου εφαρμογές είναι και οι εξετάσεις και τα καρδιογραφήματα μέσω τηλεφώνου, που εφαρμόζονται σε χώρες του εξωτερικού αλλά σε κάποιες περιπτώσεις και στη χώρα μας.

'Οπως βλέπετε λοιπόν, το modem είναι όχι απλά χρήσιμο, αλλά σε μερικές περιπτώσεις αναντικατάστατο.

ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΑ ΔΙΚΤΥΑ

Ας ασχοληθούμε λιγάκι και με τα δίκτυα. 'Οπως είναι γνωστό, κάποιες υπολογιστικές εργασίες είναι τόσο χρονοβόρες ή πολύπλοκες, που μπορούν να εκτελεστούν μόνο σε μεγάλα υπολογιστικά συστήματα. Από την άλλη μεριά, αυτά τα συστήματα είναι τόσο ακριβά, που η χρησιμοποίησή τους μόνο για ένα μικρό αριθμό εργασιών, καταστά τη χρήση τους ασύμφορη.

Επιπλέον, οι πιθανοί χρήστες των ακριβών υπολογιστικών συστημάτων συνήθως βρίσκονται σε αρκετά μεγάλες αποστάσεις μεταξύ τους, και σε σχέση με το υπολογιστικό κέντρο. Για παράδειγμα, μια ερευνητική ομάδα



δε μπορεί να είναι αναγκασμένη να πηγαίνει στο υπολογιστικό κέντρο για να χρησιμοποιήσει τον υπολογιστή, αλλά πρέπει να μπορεί να τον χρησιμοποιεί από τον τόπο όπου διεξά-

ΒΑΣΕΙΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ ΠΟΥ ΛΕΙΤΟΥΡΓΟΥΝ ΣΤΗΝ ΑΘΗΝΑ

ΟΝΟΜΑ ΒΑΣΗΣ - ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ BBS	ΤΗΛΕΦΩΝΟ	ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ	ΩΡΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ	ΧΕΙΡΙΣΤΗΣ
ΑΡΓΩΣ ΚΟΜΒΟΣ 1	3236110	1200,N,8,1	10:00-15:00	
ΑΡΓΩΣ ΚΟΜΒΟΣ 2	3642111	1200,N,8,1	10:00-15:00	
ΑΡΓΩΣ ΚΟΜΒΟΣ 3	3642112	1200,N,8,1	10:00-15:00	
ΑΡΓΩΣ ΚΟΜΒΟΣ 4	3642113	1200,N,8,1	10:00-15:00	
ΟΝΝΕΔ BBS PCBOARD/PRODOOR	3607882	2400,N,8,1	23:00-17:00	Αλέξης Κολυβάδης
ACROBASE BBS MAJOR BBS	8231753	2400,N,8,1	24 ώρες	Στέλιος Χαμόδρακας
AMAZING REMOTE BBS MAXIMUS	8136778	2400,N,8,1	24 ώρες	Δημήτρης Κουμανά
DATA MANIA BBS PC BOARD	8070623	1200,N,8,1	24 ώρες	'Αρης Γιαβάσογλου
DIGITAL BBS PCBOARD/PRODOOR	9415065	1200,N,8,1	24 ώρες	Αντώνης Μαγλάρας
DRAGON BBS SPITFIRE	2015179	1200,N,8,1	24 ώρες	Γιάννης Χατζηγιαννάκης
EURONET BBS RBBS	4835997	1200,N,8,1	23:00-08:00	Telly King
FORUM MULTILINK MAZOR BBS	3640727	1200,N,8,1	24 ώρες	Κώστας Ζηθίδης
FORUM MULTILINK	3640741	1200,N,8,1	24 ώρες	»
FORUM MULTILINK	3640742	1200,N,8,1	24 ώρες	»
FORUM MULTILINK	3648297	1200,N,8,1	24 ώρες	»
HELLASPAC	1161	1200,E,7,1	24 ώρες	O.T.E.
HORIZON PLUS BBS RBBS	8141135	1200,N,8,1	19:00-22:00	Χρήστος Τακούσης
INFOTEL BBS PCBOARD/PRODOOR	8088032	1200,N,8,1	24 ώρες	'Αγγελος Σακελλαρίου
INTERSTELLAR GATE BBS RBBS	4625486	1200,N,8,1	23:00-03:00	Σπύρος Ρέντουλας
LINK BBS PCBOARD/PRODOOR	8674834	1200,N,8,1	24 ώρες	Λεύτερης Καλαμαράς
MEGA BBS SPITFIRE	9423980	1200,N,8,1	24 ώρες	Αλέξης Κρητικός
PEGASUS BBS RBBS	9332132	1200,N,8,1		William Hartman
RAINBOW RISING BBS RBBS	9714908	1200,N,8,1	23:00-11:00	Μιχάλης Σμαραΐδος
SILICON BBS MAXIMUS	2818718	1200,N,8,1	24 ώρες	Στέφανος Στάντζος
SPECTRUM & SKY BBS RBBS	5752412	1200,N,8,1	24 ώρες	Νίκος Ζαβαλάρης
TELE C BBS MAJOR BBS	5542035	1200,N,8,1	24 ώρες	'Ιων Πανίδης
TELECOM BBS RBBS	4952498	1200,N,8,1	24 ώρες	
UNDERGROUND BBS TELIX - HOST MODE	7711458	1200,N,8,1	23:30-08:30	Μιχάλης Χονδρόσμος
WONDER BANK, ΚΟΜΒΟΣ 1 PCBOARD/PRODOOR	6658301	1200,N,8,1	20:00-08:00	Βασίλης Οικονομίδης
WONDER BANK, ΚΟΜΒΟΣ 2 PCBOARD/PRODOOR	6590569	2400,N,8,1	24 ώρες	Μιχάλης Πικούνης

*****Παρόλο που καταβάλαμε κάθε προσπάθεια, δε στάθηκε δυνατό να επικοινωνήσουμ με όλες τις παραπάνω βάσεις. Αν κάποια στοιχεία που παραθέτουμε είναι λανθασμένα, παρακαλουμε να επικοινωνήσετε μαζίμας για να κάνουμε τις απαραίτητες διορθώσεις. Παρακαλούνται επίσης οι φίλοι από την υπόλοιπη Ελλάδα να μας ενημερώσουν για τις βάσεις που βρίσκονται έξω από την Αθήνα, ώστε να δημοσιεύσουμε ένα πλήρη κατάλογο.**

γει την έρευνα.

Τέλος, σε ένα κόσμο σαν τον σημερινό, όπου η πληροφορία και η ενημέρωση έχουν τεράστια σημασία, γίνεται φανερό ότι είναι αναγκαία η όσο το δυνατό μεγαλύτερη αλληλοεπικοινωνία και διασύνδεση των υπολογιστικών συστημάτων, ώστε να γίνεται δυνατή η γρήγορη και πλατιά ενημέρωση των χρηστών γύρω από όλα τα ζητήματα που τους αφορούν.

Για όλους αυτούς τους λόγους, η ιδέα του δικτύου έχει γνωρίσει μεγάλη εξάπλωση τα τελευταία χρόνια, και προβλέπεται να γνωρίσει ακόμη μεγαλύτερη στο μέλλον. 'Ενα δίκτυο, δεν είναι τίποτε άλλο από μερικούς υπολογιστές που είναι συνδεδεμένοι με κάποιο τρόπο, ώστε να μπορούν να επικοινωνούν και ακόμη να τρέχουν τα ίδια προγράμματα. Υπάρχει δηλαδή ένας μεγάλος κεντρικός υπολογιστής, με τον οποίο συνδέονται άλλοι μικρότεροι, ή και απλά τερματικά (δηλαδή υπολογιστές χωρίς δικές τους μονάδες αποθήκευσης δεδομένων, με απλά λόγια μια οθόνη με πληκτρολόγιο και θύρα επικοινωνίας).

Ενας υπολογιστής που συνδέεται σε δίκτυο, μπορεί να ζητάει από τον κεντρικό υπολογιστή του δικτύου (ή server — "εξυπηρετητή"), να του στείλει πληροφορίες, ή να εκτελέσει κάποιο πρόγραμμα και να του στείλει τα αποτελάσματα στη δική του οθόνη, ή σε κάποιο κοινό εκτυπωτή. Με αυτό τον τρόπο, μπορείτε από το σπίτι σας να επικοινωνείτε με κάποιο υπολογιστή που βρίσκεται πολύ μακριά, και να τρέχετε προγράμματα σε αυτόν.

Υπάρχουν πολλά είδη δικτύων, ανάλογα με τα χαρακτηριστικά τους: τα τοπικά, τα εθνικά, τα παγκόσμια δίκτυα, ανάλογα με τις αποστάσεις μεταξύ των διασυνδεμένων συστημάτων. Ακόμη, διακρίνουμε τα δίκτυα σε κατηγορίες, ανάλογα με τον αριθμό των συστημάτων που μπορούν να συνδεθούν σε αυτά, από μερικές πεντάδες ως αρκετές εκατοντάδες. Επίσης, διάκριση γίνεται και με βάση το αν στα δίκτυα αυτά έχει πρόσβαση ο καθένας, ή μόνο ορισμένα άτομα με ειδική εξουσιοδότηση, οπότε έχουμε τα δημόσια, και τα ιδιωτικά δίκτυα, τα κρατικά, τα στρατιωτικά κ.α Ακόμη, τα δίκτυα διακρίνονται σε κατηγορίες, ανάλογα με τη φιλοσοφία κατασκευής και λειτουργίας τους. 'Ετσι υπάρχουν δίκτυα όπου ένα κεντρικό σύστημα αναλαμβάνει τον κύριο ρόλο, και άλλα όπου πολλά μικρότερα συστήματα αναλαμβάνουν εξίσου τον κύριο ρόλο, και επικοινωνούν μεταξύ τους. Τέλος, τα δίκτυα διακρίνονται και με βάση τον τρόπο με τον οποίο επικοινωνούν μεταξύ τους. Αν για παράδειγμα, οι υπολογιστές Α,Β,Γ,Δ είναι συνδεμένοι μεταξύ τους με τον ακόλουθο τρόπο

Α <——> Β <——> Γ <——> Δ

τότε, για να επικοινωνήσει ο Δ με τον Α, πρέπει πρώτα να περάσει από τους Γ και Β. Αν όμως η σύδεση είναι η ακόλουθη

```
  +—> Β <—+
Α <—|       |—> Δ
  +—> Γ <—+
```

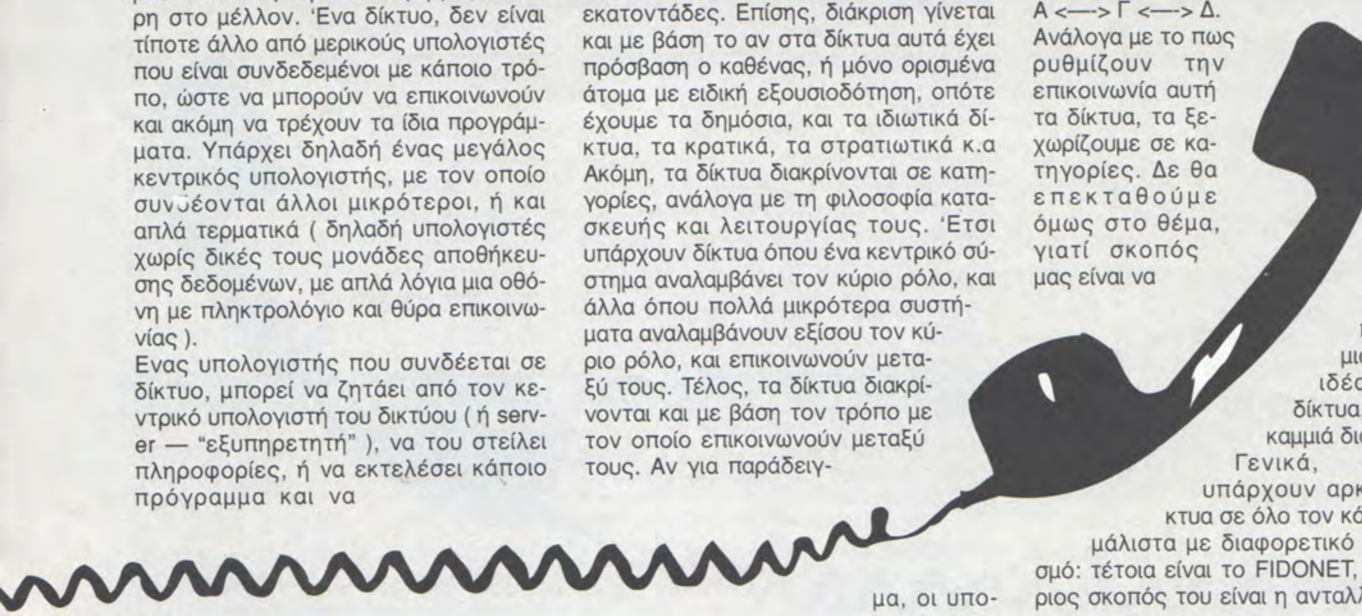
τότε υπάρχουν δύο ενναλακτικοί τρόποι για να επικοινωνήσουν οι Α και Δ: είτε

Α <—-> Β <——> Δ,

είτε

Α <—-> Γ <—-> Δ.

Ανάλογα με το πως ρυθμίζουν την επικοινωνία αυτή τα δίκτυα, τα ξεχωρίζουμε σε κατηγορίες. Δε θα επεκταθούμε όμως στο θέμα, γιατί σκοπός μας είναι να πάρετε μια γενική ιδέα για τα δίκτυα, και όχι καμμιά διατριβή!



Γενικά, σήμερα υπάρχουν αρκετά δίκτυα σε όλο τον κόσμο, και μάλιστα με διαφορετικό προορισμό: τέτοια είναι το FIDONET, που κύριος σκοπός του είναι η ανταλλαγή μη-

νυμάτων και η επικοινωνία μεταξύ των χρηστών, το BITNET, που εκτός από τα παραπάνω προσφέρει και μεγάλη ποικιλία προγραμμάτων, αλλά το κυριότερο, συνδέει τα μεγαλύτερα εκπαιδευτικά και ερευνητικά κέντρα του κόσμου, το ARPANET, το SIMTEL, το INFONET και χιλιάδες άλλα δίκτυα, γενικής ή ειδικής χρήσης. Στην Ελλάδα, μπορεί κανείς να βρεί μερικά από αυτά, και μάλιστα τα δύο πρώτα, όπως και μερικά εθνικά δίκτυα, όπως το HELLASPAK, που προσπαθεί να καθιερώσει ο ΟΤΕ, το ΑΡΙΑΔΝΗ, που απευθύνεται κυρίως στου ερευνητές, και μερικά ακόμη, όπως το HELLASNET, που έχουν τοπικό Αθηναικό χαρακτήρα για την ώρα. Να σημειώσουμε ότι το τελευταίο δίκτυο είναι φτιαγμένο εξολοκλήρου από Έλληνες, που αξίζουν συγχαρητήρια για την αξιολογότατη δουλειά τους.

ΟΙ ΒΑΣΕΙΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ (BBSs)

Αφού γνωριστήκαμε λίγο με τα δίκτυα, ας μιλήσουμε και για τις Βάσεις Πληροφοριών ή BBSs (Bulletin Board Systems). Αυτά ξεκίνησαν σαν ιδέα εδώ και αρκετά χρόνια, στις αρχές της δεκαετίας του '80, μετά την εξάπλωση των προσωπικών υπολογιστών. Στην αρχή ήταν απλά ένα μέσο για ανταλλαγή ιδεών, πληροφοριών, και δεδομένων ανάμεσα σε λίγους αρχικά ανθρώπους. Αργότερα, εξελίχτηκαν αρκετά ώστε να περάσουν εν πολλοίς στο επαγγελματικό επίπεδο, και σήμερα υπάρχουν πάρα πολλές επαγγελματικές βάσεις στο εξωτερικό (και μερικές στη χώρα μας), που λειτουργούν με συνδρομές και προσφέρουν εκτεταμένες υπηρεσίες στους συνδρομητές τους.

Οι βάσεις αυτές, αποτελούνται συνήθως από ένα υπολογιστή υψηλών προδιαγραφών (π.χ κάποιο σύστημα 386), μία οι περισσότερες τηλεφωνικές γραμμές διαθέσιμες στο κοινό, και κυρίως τους ανθρώπους που αναλαμβάνουν να χειρίζονται το όλο σύστημα και να φροντίζουν για την απρόσκοπτη λειτουργία και την αναβάθμισή του.

Οι υπηρεσίες που προσφέρουν οι βάσεις είναι πολλές και θα αναφέρουμε μερικές:

Πρώτα είναι το Ηλεκτρονικό Ταχυδρομείο (E - Mail). Αυτό είναι ένα σύστημα, με το οποίο ένας χρήστης μπορεί να στείλει ένα μήνυμα σε κάποιο άλλο χρήστη, ή σε μια ομάδα από χρήστες, ή σε όλους τους χρήστες του συστήματος. Κάθε φορά που συνδέεται κάποιος στη βάση, το σύστημα τον ειδοποιεί (αυτόματα ή μετά από απαίτησή του, ανάλογα με την περίπτωση) για τυχόν μηνύματα που απευθύνονται προς αυτόν, και μάλιστα μπορεί κανείς να ελέγξει αν τα μηνύματα που έχει στείλει ο ίδιος έχουν παραληφτεί (διαβαστεί).

Έπειτα είναι τα διάφορα άρθρα και πληροφορίες, όπως αναλύσεις σε ειδικά θέματα σαν τις γλώσσες προγραμματισμού και τη λειτουργία των υπολογιστών, αλλά επίσης την επίδραση των ναρκωτικών στη ζωή μας, θέματα φιλοσοφίας, πληροφορίες για το χρηματηστήριο και τις δημόσιες υπηρεσίες, θέματα τουριστικά, ακόμη και το ωροσκόπιο για κάθε ημέρα.

Μπορεί κανείς να βρεί και μικρές αγγελίες και διαφημήσεις προιόντων, ακόμη και να βάλει ο ίδιος μια αγγελία, την οποία μπορούν να δούν οι χρήστες και να απαντήσουν σε αυτή.

Τις περισσότερες φορές προσφέρονται αρκετά προγράμματα, που δεν προστατεύονται από Copyright, όπως και αρκετές εικόνες από διάφορα θέματα, εικόνες οι οποίες είναι πολύ δημοφιλείς στους χρήστες. Και δίνεται η δυνατότητα στους χρήστες που το επιθυμούν να στείλουν κάποια δικά τους προγράμματα, για χρήση από τους υπόλοιπους χρήστες. Μπορεί ακόμη να συναντήσει κανείς συλλογές από ανέκδοτα, και να στείλει ο ίδιος τα δικά του, να πάρει μέρος σε δημοσκοπήσεις (ελληνιστί, gallop...) και σε διαγωνισμούς, ή να βρεί συμβουλές και οδηγίες για τα παιχνίδια που κυκλοφορούν στην αγορά, κριτικές και... σπασίματα.

Αν πάλι σας αρέσουν τα παιχνίδια, δε θα μείνετε παραπονεμένος: υπάρχουν πολλά που μπορείτε να παίξετε, είτε μόνος είτε ταυτόχρονα με κάποιο άλλο χρήστη. Αυτά καλύπτουν κάθε τύπο παιχνιδιού, από παιχνίδια διαστημικά μέχρι παιχνίδια με δράση στην περίοδο της προιστορίας, και από παιχνίδια περιπέτειας μέχρι arcade games.

Ομως το πιο σημαντικό που θα βρείτε στις βάσεις, είναι η επικοινωνία. Οι συζητήσεις με άλλους χρήστες, ή τους χειριστές του συστήματος είναι συνήθως πολύ ενδιαφέρουσες, και το γεγονός ότι δεν υπάρχει άμεση οπτική ή ακουστική αλληλεπίδραση μεταξύ των συνομιλητών, δίνει στην επικοινωνία αυτή μια ιδιαίτερη μαγεία και ελκυστικότητα. Είναι ένα βήμα, όπου ο καθένας κρίνεται για αυτά που λέει και όχι για το πως τα λέει (απλά κάντε σύγκριση με κάποια άλλα, θλιβερά αρκετές φορές, βήματα που έχουμε την ευκαιρία να παρακολουθούμε στην τηλεόραση...).

Μέσω των βάσεων πληροφοριών, έχει κανείς τη δυνατότητα να κάνει πολλές γνωριμίες και πολλούς φίλους, ακόμη και αν είναι συνήθως ντροπαλός. Αυτό δε μπορεί κανείς να το πεί για πολλά άλλα μέσα επικοινωνίας. Και πολλές φορές, οι χρήστες μιας βάσης οργανώνουν συναντήσεις ή εκδρομές, ή κάποια άλλη κοινή εκδήλωση που φέρνει τους ανθρώπους πιο κοντά. Μήπως τώρα αλλάξατε γνώμη για το πόσο "εχθρικός" και "ψυχρός" μπορεί να είναι ένας υπολογιστής;

Σε επόμενα άρθρα μας θα μιλήσουμε για αυτές με περισσότερες λεπτομέρειες. Γειά σας για αυτό το μήνα.



HINTS & TIPS

ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΡΩΤΗ ΣΑΣ ΕΓΓΡΑΦΗ

ΤΟΥ Α. ΜΑΥΡΕΛΟΥ

Κάτι πρακτικό σ' αυτό το τεύχος. Οπως σας είχαμε υποσχεθεί στο προηγούμενο τεύχος θα σας δώσουμε ορισμένα βοηθήματα και τις πρώτες γνώσεις για να γράψετε ένα μουσικό κομμάτι στον sequencer.

Σ' αυτο το τεύχος θα αναφερθούμε γενικά στο πως να γράψετε ένα μουσικό κομμάτι σ'ένα οποιοδήποτε sequencer. Ενα κομμάτι που έχει γραφτεί με υπολογιστή συνήθως απαιτεί μια επίπονη διαδικασία η οποία χρειάζεται δυνατά νεύρα δηλαδή υπομονή. Θα χρειαστεί πολλές φορές να το σβήσετε και να το ξαναγράψετε όλο ή ένα μέρος του. Να είστε όμως σίγουροι πως στην αναλογική ηχογράφιση τα πράγαματα θα ήταν πολύ δυσκολότερα και το αποτέλεσμα απογοητευτικό. Θα έχετε προσέξει ότι ένα μουσικό κομμάτι αποτελείται από πολλές επαναλήψεις. Σε μερικούς sequencers δημιουργούμε αυτές ακριβώς τις επαναλήψεις και στο τελικό στάδιο αφού τις επεξεργαστούμε διορθώσουμε τυχόν ατέλειες, τις βάζουμε σε μια σειρά όπως εμείς θέλουμε. Οι πιο προχωριμένοι δίνουν μια συμβουλή: Να ξεκινήσουμε γράφοντας πρώτα τη γραμμή του μπάσου και το ρυθμικό σχήμα. Ο λόγος είναι προφανής. Οταν έχουμε γράψει προηγουμένως το beet του τραγουδιού μας είναι πιο εύκολο να προσθέσουμε νότες και ολόκληρα κομμάτια αφού θα έχουμε μια προκαθορισμένη γραμμή γραμή να ακολουθήσουμε. Τις επαναλήψεις αυτές τις δημιουργούμε αφού διαλέξουμε από πόσα patters ή λεπτά:δευτερόλεπτα:εκατ-δευτ/πτου (ανάλογα με τον counter προγράματος) θα αποτελείται η επανάληψη, και έπειτα διαλέγουμε την αντίστοιχη (που διαφέρει ανάλογα με το πρόγραμμα). Ας υποθέσουμε ότι διαλέγετε μήκος δύο bars. Επόμενη κίνηση θα είναι να δηλώσετε στο πρόγραμμα το track και το midi receive chanel που θα χρησιμοποιήσετε για την εγγρφή.

Το midi receive chanel που δηλώσατε θα πρέπει να το δώσετε και σαν midi send chanel στο keyboard ή στην drum machine. Ειστε έτοιμος τώρα για εγγραφή.

Γράψτε τα όργανα που θέλετε και κάθε φορά που τελειώνει το δεύτερο bar, θα αρχίζει αυτόματα η εγγραφή απο το πρώτο bar δίνοντας σας τη δυνατότητα να προσθέτετε συνεχώς όργανα και νότες. Μ' αυτό τον τρόπο γράφονται όλα τα pop τραγούδια που ακούτε σήμερα, γι' αυτό είναι και τόσο απλά αφού δεν είναι τίποτα άλλο από ορισμένα patterns που επαναλαμβάνονται συνεχώς. Φυσικα μπορείτε να γράψετε τραγούδια με τον απλό <<παραδοσιακό>> τρόπο δηλαδή απλά πατώντας record και γράφοντας.

Εγώ προτιμώ αυτόν τον τρόπο γιατί τα αποτελεσματα είναι μουσική που δεν έχει κάποια φόρμουλα και δεν δε φαίνεται να έχει γραφτεί μέσω υπολογιστή. Θα σας δώσω τώρα ορισμένα hints & tips που ίσως σας φανούν απλά αλλά να είστε όμως σίγουροι ότι θα σας χρησιμεύσουν πάρα πολύ. Αφήνετε ορισμένα bar κενό στην αρχή του κομματιού. Θα σας είναι δύσκολο μόλις πατάτε record να αρχίσετε να γράφετε κατευθείαν. Εκτός αυτού στο κενό αυτό θα γράψετε οτιδήποτε αλλαγές ήχων θέλετε να κάνετε, να αλλάξετε το midi chanel των οργάνων, να κάνετε midi exclusive σε όλο το set ήχων (πολύ χρήσιμο) και τέλος οτιδήποτε θελήσετε εσείς να κάνετε. Μη ξεχνάτε τις εντολές punch-in και punch-out. Σας θυμήζω ότι μας επιτρέπουν να επεμβαίνουμε σε οποιοδήποτε σημείο του κομματιού εμείς θέλουμε με το πάτημα και μόνο ενός πλήκτρου. Ειμαι σίγουρος ότι θα είναι οι

επιλογές που θα χρησιμοποιήσετε περισσότερο μετά από το play και record. Η επιλογή quantize μας διορθώνει τυχόν λάθη συγχρονισμού που έχουμε στο κομμάτι μας. Στην αρχή ίσως σας φανεί λίγο δύσκολη η λειτουργία της καθώς στα περισσότερα προγράμματα που υπάρχει έχει πολλούς παραμέτρους και δυσνόητους.

Και λάθος να μην κάνετε κατά την εγγραφή μπορείτε να πειραματιστείτε πάνω στο έτοιμο κομμάτι και να το κάνετε αγνώριστο αλλάζοντας και μόνο την σειρά των patters

Το αποτέλεσμα είναι όμως που μετράει και τις περισσότερες φορές είναι προς όφελος μας. χρησιμοποιήστε την περισσότερο σε κομμάτια techno, pop που χρειάζεται ένα στυλ <<ηλεκτρονικό>> χωρίς λάθη, που να φαίνεται ότι βγήκε κατευθείαν από computer.

Η επιλογή groove είναι το αντίθετο από την quantize.

Δίνει αίσθηση στο κομμάτι και ανθρώπινο χαρακτήρα. Χρησιμοποιήστε την εκεί που θέλετε να δείξετε ότι η μουσική βγαίνει από μέσα σας και όχι από ένα μάτσο καλώδια. Εγώ προσωπικά την χρησιμοποιώ στους ήχους των κρουστών.

Το editing στην αρχή ίσως να σας είναι δύσκολο πρέπει να καταλάβετε όμως ότι δεν μπορεί να γραφτεί κομμάτι <<μια και έξω>> εκτός και αν είστε τόσο καλοί μουσικοί και δεν κάνετε ούτε ένα λάθος κατά την εγγραφή.

Εκτός αυτού ακόμα και λάθος να μην κάνετε κατά την εγγραφή μπορείτε να πειραματιστείτε πάνω στο έτοιμο κομμάτι και να το κάνετε αγνώριστο αλλάζοντας και μόνο την σειρά των patters. Αλλωστε εκεί είναι και η δύναμη του sequencer.

Ολες σχεδόν οι διαφορές αυτών των προγραμμάτων βρίσκονται σ' αυτό το τμήμα.

Οποιο πρόγραμμα δώσει τις περισσότερες ευκολίες και τις πιο εύχρηστες είναι το <<καλύτερο>>.

Αν ο sequencer σας επιτρέπει να σώζετε μαζί με το τραγούδι όλα τα midi settings και τα midi exclusives κάντε το. Η διαδικασία loading και setting του όλου συστήματος κάθε φορά ενός καινούργιου τραγουδιού είναι ταχύτερη.

Εκτος αυτού είναι είναι αρκετά φουτουριστικό να βλέπουν οι φίλοι σας τον ήχο του πιάνου που ήταν στη θέση 00 να αλλάζει και να γίνεται για παράδειγμα synth bass.

Φυσικά μην περιμένετε να κάνετε midi exclusive στους ήχους ενός απλού αρμόνιου, γιατί απλά δεν γίνεται. Την δυνατότητα αυτή την έχουν μόνο τα synthesizers (και όχι όλα).

Αν ο sequencer σας δεν έχει πολλά tracks (όχι πολύ συχνό φαινόμενο στα καινούργια προγράματα) φροντίζετε να αντιγράφετε ορισμένα γραμμένα tracks που έχουν το ίδιο midi chanel και τον ίδιο ήχο σε ένα ώστε να κάνετε οικονομία.

Στους καλούς sequencers υπάρχει η δυνατότητα (που είχαμε περιγράψει στο προηγούμενο τεύχος) καθορισμού ορισμένων πλήκτρων στο master keyboard μας για αν κάνουν κάποιες εργασίες που θα χρειάζονταν να έχουμε το ποντίκι ή το πληκτρολόγιο εκείνη την ώρα εύκαιρο, για να διακόπτουμε το παίξιμο μας και να κάνουμε όποια αλλαγή θέλουμε.

Αν υπάρχει και στον δικό σας sequencer αυτή η δυνατότητα μη την αφήσετε ανεκμετάλευτη. Εγώ προσωπικά έχω τις C# & D# των χαμηλώτερων οκτάβων για τις λειτουργίες start & stop recording.

Αν θέλετε να παίξετε ένα γρήγορο κομμάτι αλλά οι γνώσεις σας πάνω στη μουσική δεν είναι τόσο μεγάλες ή δεν είναι αρκετές γιατί το κομμάτι θέλει διξιοτεχνία για να παιχτεί, γράψτε το αργά με χαμηλό tempo ώστε να μπορείτε να ανταποκριθήτε, και στη συνέχεια στο editing βάλτε το tempo στην κανονική του ταχύτητα.

Το κολπάκι αυτό είναι πολύ καλό για τους αρχάριους στη μουσική, αρκεί να μη χάσουνε το ρυθμό τους καθώς παίζουν το κομμάτι σε χαμηλό tempo.

Στο να μη χάσουνε το ρυθμό βοηθάει και το πρόγραμμα με τον μετρονόμο που θα πρέπει να διαθέτει.

Οι περισσότεροι seque-ncers διαθέτουν (ο καθένας και με διαφορετικό όνομα) επιλογές για step time recording.

Με step time recording γράφουμε τις νότες μια-μια δίνοντας την αξία τους και ορισμένες άλλες παραμέτρους (velocity,aftertouch,midi chanel κ.α).

Χρησιμοποιήται για το μπάσο και τα drums. Και αυτός ο τρόπος εγγραφής προτείνεται στους αρχάριους.

Δε ξέρω αν σας πολυβοήθησαν τα tips μου, πιστεύω όμως ότι την αξία τους θα την καταλάβετε με τον καιρό.

Η στήλη δυστυχώς δεν μπορεί να γίνει πιο αναλυτική αν και υπάρχει η δυνατότητα από την πλευρά του συντάκτη, για τους λόγους που είχαμε περιγράψει στο προηγούμενο τεύχος.

Αν πάντως έχετε κάποιες απορίες στη χρήση κάποιου γνωστού sequencer στείλτε τις απορίες σας στη διεύθυνση του περιοδικού και θα λάβετε απάντηση από τις σελίδες του.



Α Γ Γ Ε Λ Ι Ε Σ

➜ **Πωλείται** σκληρός δίσκος για Atari ST, χωριτικότητας 30 MB και με ένα χρόνο εγγύηση. Πληροφορίες στο τηλ: 6438784

➜ **ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΗΣ**, ΕΜΠΕΙΡΟΣ ΣΤΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ ΠΑΡΑΔΙΔΕΙ ΜΑΘΗΜΑΤΑ, MSDOS, BASIC, FRAMEWORK III, DBASE κα. ΤΗΛ. 9700831, Κύριος Θανάσης.

➜ **Αντιπροσωπεία** computer games ζητά πωλητές για επαρχία. Πληροφορίες: 5820643, 5811532, 3625024

➜ **Πωλείται** Amstrad 6128 με πράσινη οθόνη, βιβλία, κάλυμμα, δισκέτες 45000. Με έγχρωμη οθόνη 77000. Τηλ:6438784

➜ **Πωλητής** ή πωλήτρια ζητείται από κεντρικό κατάστημα ηλεκτρονικών υπολογιστών. Τηλ: 3625024

➜ **COMMODORE 64-128** Εχουμε χιλιάδες original προγράμματα σε κασσέτα και παραλαβές απο το εξωτερικό σε δισκέτα κάθε μήνα. Χρήστος 7 με 11 μ.μ. κάθε μέρα. ΤΗΛ: 8641909

➜ **Πωλείται** Amstrad CPC6128 με πράσινο monitor σε άριστη κατάσταση με modulator + προγράμματα + joystick. Τιμή 85000. Στέφανος τηλ:5912720 (απόγευμα)

➜ **ΠΩΛΕΙΤΑΙ** AMSTRAD CPC 6128 σε άριστη κατάσταση με ελληνικό και ξένο manual, πολλά προγράμματα και παιχνίδια και ενα καινούργιο joystick. ΤΙΜΗ ΣΥΖΗΤΗΣΙΜΗ. ΤΗΛ: 4525394 Ηλίας (18.00-21.00).

➜ **ΠΩΛΕΙΤΑΙ** υπολογιστής AMSTRAD 1512 με σκληρό δίσκο 20 MB και μονόχρωμη οθόνη.Τιμή συζητήσιμη.Τηλ: 6712100

➜ **AMIGA** Desk Top Video Τώρα και στην Ελλάδα! Υπότιτλοι,βιντεοσκοπήσεις, γραφικά, animations και όλα αυτά στην βιντεοκασσέτα σας !(VHS, VHSc).Επίσης κατασκευές προγραμμάτων για τίτλους,logos κ.τ.λ. κατόπιν συμφωνίας.Τίμες λογικές. Renato τηλ:9844505 fax:9827479

➜ **Πωλείται** Amstrad CPC 6128 με πράσινο monitor, σε άριστη κατάσταση, με πολλά παιχνίδια, joystick ,βιβλία στα ελληνικά και αγγλικά.τηλ:5710808

➜ **EUROPC**, HARD DISK 20MB, DRIVE 5 1/4, ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ. ΤΙΜΕΣ 85000, 60000, 25000 ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΑ. ΤΗΛ: 6711221

➜ **Μνήμες**, Τσιπάκια DRAM Αμερικής (DIP,SIMM), καινούργια εγγυημένα. Ολες οι ταχύτητες. Τιμές προσφοράς. ΣΠΥΡΟΣ 8829736.

➜ **Sega Megadrive**, 2 Joysticks, Παιχνίδι 85000 δρχ. Τηλ:5983837 Γιάννης.

➜ **Πωλείται** Commodore 128 με disk-drive 1570, πολλά βιβλία και δισκέτες. Πληροφορίες ΓΑΝΩΣΗΣ ΣΤΑΜΑΤΗΣ ΤΗΛ. 6657825 5-9 μ.μ.

➜ **Πωλείται**:
MINOLTA MAXXUM 7000 AF,
MINOLTA 50mm 1.7 AF,
MINOLTA δερμάτινη θήκη,
MINOLTA REMOTE CORD 5m,
MINOLTA EYECAP.
Φίλτρα:
UV COKIN,
πράσινο B+W SCHNEIDER,
κόκκινο B+W SCHNEIDER,
close up.
Δύο μηνών ολοκαίνουργια στα κουτιά της.
Εισαγωγή από εξωτερικό. Τιμή 140000. ΤΗΛ. 5820399 08.00-14.30, 8025377 18.00-22.00 Τάσος.

➜ **Amiga:** Τέλεια ρύθμιση και έλεγχος των drives με ειδικό original πρόγραμμα. 2 δισκέτες και manual. 8614265-8617222 Θεόφιλος.

USER

КΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER

ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ

ΣΠΑΡΤΗΣ 75, 124 61 ΧΑΙΔΑΡΙ

ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER

ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ

ΣΠΑΡΤΗΣ 75, 124 61 ΧΑΙΔΑΡΙ

ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

GAME CENTER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER

ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ

ΣΠΑΡΤΗΣ 75, 124 61 ΧΑΙΔΑΡΙ

ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε με καθαρά γράμματα το κείμενο της αγγελίας σας:

....

....

....

....

ΝΑ ΚΑΤΑΧΩΡΗΘΕΙ ΜΕ ΠΛΑΙΣΙΟ:
ΝΑΙ ΟΧΙ
ΝΑ ΚΑΤΑΧΩΡΗΘΕΙ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ:
ΝΑΙ ΟΧΙ
ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΣ:

* ΚΑΘΕ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΜΕΧΡΙ 15 ΛΕΞΕΙΣ ΚΟΣΤΙΖΕΙ 1000 ΔΡΧ
* ΚΑΘΕ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΛΕΞΗ ΕΠΙΒΑΡΥΝΕΤΑΙ ΜΕ 100 ΔΡΧ.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: ....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:...
ΤΗΛΕΦΩΝΟ..
ΕΣΩΚΛΕΙΩ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗ ΕΠΙΤΑΓΗ Νο:..................

* ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 50% ΕΠΙΠΛΕΟΝ
* ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΣΕ ΠΛΑΙΣΙΟ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 100% ΕΠΙΠΛΕΟΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

* **ΝΑΙ!** Θέλω να γραφτώ συνδρομητής για ένα χρόνο στο USER. Για το σκοπό αυτό στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο
με το ποσό των 4400 δρχ. αντί για 4800 δρχ. που είναι η κανονική τιμή του περιοδικού. Αν για κάποιο λόγο δεν μείνω ευχαριστημένος/η από τη συνδρομή μου μπορώ να τη διακόψω και να πάρω αμέσως πίσω το υπόλοιπο των χρημάτων μου

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:..
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:...........................**ΤΚ:**........................
ΤΗΛΕΦΩΝΟ:...........................**ΗΛΙΚΙΑ:**..................
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ:..
Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΝΑ ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ Νο:..................

Σημ: Κόστος συνδρομής για την Κύπρο 5000 δρχ.

ΚΟΥΠΟΝΙ MAIL ORDER

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ....
ΤΚ ....**ΠΟΛΗ** ....**ΤΗΛ.**......................................
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ ....
ΗΛΙΚΙΑ ....**ΥΠΟΓΡΑΦΗ** ....

ΟΝΟΜΑΣΙΑ ΠΡΟΙΟΝΤΟΣ	ΤΙΜΗ	ΠΟΣΟΣΤΗΤΑ	ΣΥΝΟΛΟ	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				

*** ΔΕΝ ΣΤΕΛΝΩ ΧΡΗΜΑΤΑ ΤΩΡΑ, ΑΛΛΑ ΘΑ ΠΛΗΡΩΣΩ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΜΟΛΙΣ ΛΑΒΩ ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ**

*** ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ ΦΠΑ**
*** ΤΑ ΕΞΟΔΑ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗΣ ΒΑΡΥΝΟΥΝ ΤΟΝ ΠΑΡΑΛΗΠΤΗ**

AMSTRAD PLUS
ΑΠΟΚΑΛΥΨΗ ΤΩΡΑ

ΤΟΥ Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ



Η σειρά των Amstrad CPC αποτελείτο από μερικά συναρπαστικά μηχανήματα με αρκετές δυνατότητες (τρικάναλο ήχο, ταχύτητα 4MHz, ενσωματωμένο disk drive, ισχυρή basic, τρία mode γραφικών, 16 χρώματα στην οθόνη κτλ) πράγμα που έκανε τους χρήστες τους πολύ ευτυχισμένους.

Από την άλλη είχαν την ατυχία να πέσουν πάνω στην εποχή που τα PCs επικράτησαν στον χώρο των επαγγελματικών εφαρμογών και των λεγομένων σοβαρών προγραμμάτων.

Ετσι η επαγγελματική τους πλευρά έμεινε ανεκμετάλευτη. Οι users τους συνέχιζαν να είναι αρκετά ικανοποιημένοι μέχρι που τα χρόνια πέρασαν και νεώτεροι και πολύ ισχυρότεροι 16-Bit υπολογιστές εμφανίστηκαν, κάνοντας τον Amstrad να δείχνει αρκετά περιορισμένος.

"Χρειάζεται επιγόντως ένα γερό lifting" φώναξαν οι οπαδοί του μηχανήματος και έγινε αυτό που λέμε "Φωνή Λαού Οργή Θεού", όπου τον ρόλο του θεού παίρνει η Amstrad! Ο καινούριος CPC plus έχει τα εξής χαρακτηριστικά:

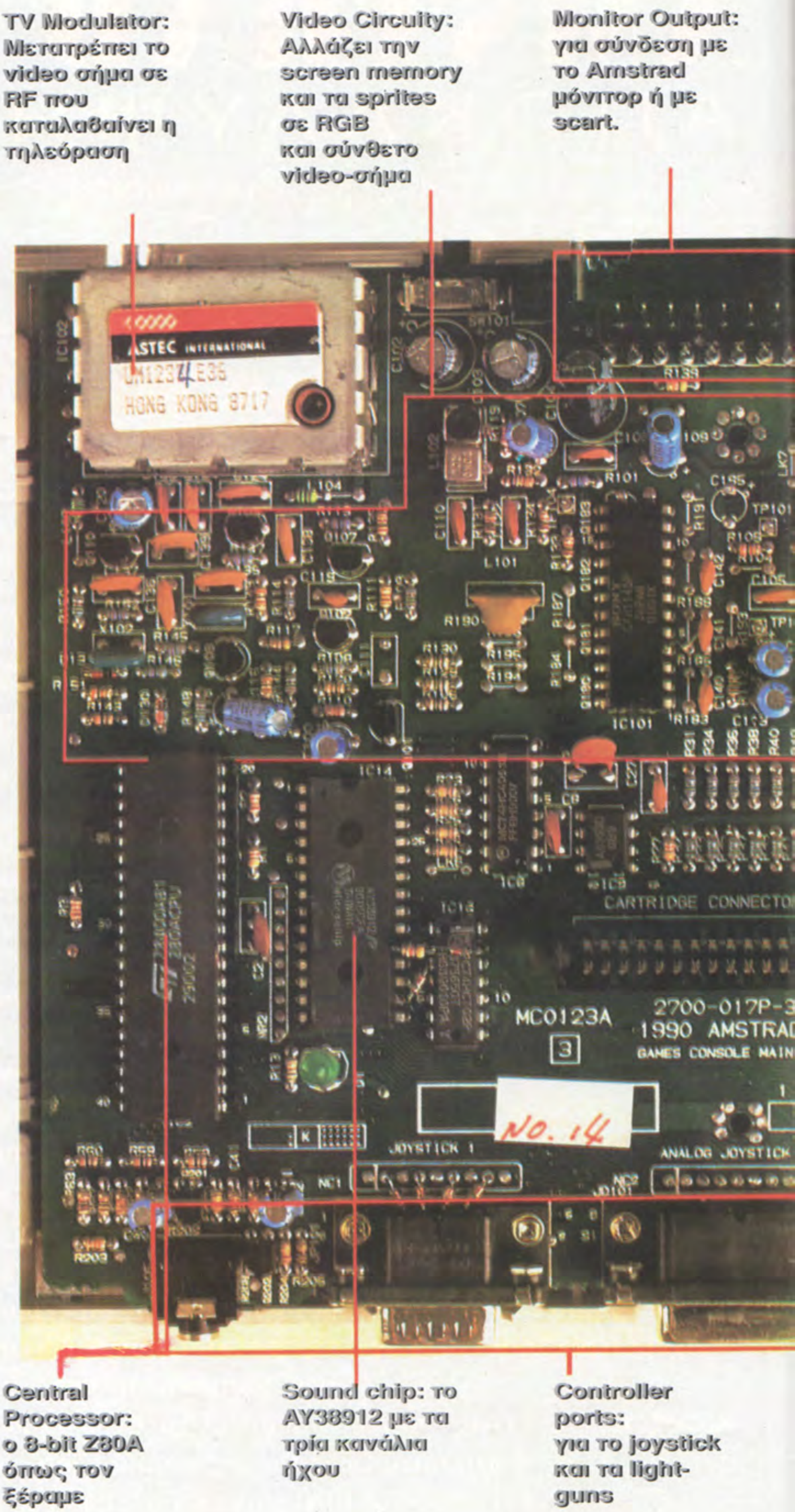
ΤΙΤΛΟΣ	CPC 6128 PLUS
ΤΙΜΗ	153.300 (COLOR)
	117.900 (A/M)

ΟΙ ΚΑΛΟΙ ΦΟΡΟΥΣΑΝ ΜΑΥΡΑ

Κατ'αρχήν έχει αλλάξει το χρώμα του υπολογιστή, από σκούρο μαύρο έχει γίνει ελαφρό κγεμ (ούπς, το χρώμα είναι ΚΡΕΜ και ο συντάκτης μας τσιβδός!). Το σχήμα του δεν είναι πλέον το παραλληλόγραμμο αλλά ένα οβάλ με ωραίες καμπύλες, γραμμές και σωστή κατανομή όγκου, δίνοντάς του έτσι ένα από τα καλύτερα design στον χώρο των home computers! Και ο ενθουσιασμός για τον νέο αυτό σχεδιασμό δεν περνάει γρήγορα. Το πληκτρολόγιο έχει παραμείνει ανέπαφο, με ακριβώς τον ίδιο αριθμό πλήκτρων (QWERTY επαγγελματικό) στις γνώριμες θέσεις και την αίσθηση που το έκαναν το καλύτερο πληκτρολόγιο των 8-bit. Τέλος το on-off buton βρίσκεται στο αριστερό πλάϊ του μηχανήματος, και θα σας πάρει λίγη ώρα να το συνηθίσετε. Περνώντας στα μόνιτορ, η Amstrad έχει ένα μονόχρωμο (ασπρόμαυρο) 12 ιντσών και ένα έγχρωμο 14 ιντσών που έχουν πραγματικά καλή απόδοση, ενώ είναι και τα δύο stereo. Ακόμα από αυτά μπορείτε να ρυθμίζετε τον ήχο και τον φωτισμό. Μόνη έλλειψη αυτή του modulator αφού η Amstrad συνεχίζει την πολιτική της, να πουλάει το μηχάνημα υποχρεωτικά μαζί με το μόνιτορ.

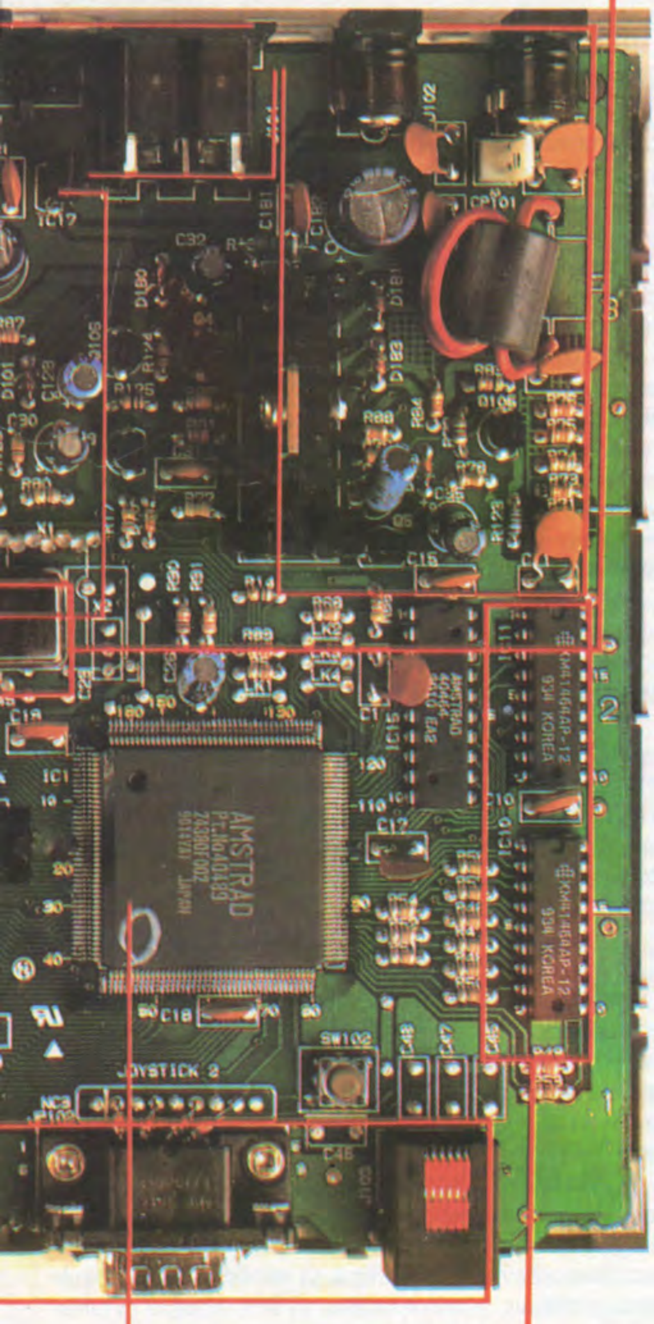
ΚΑΙ ΟΙ ΕΠΤΑ ΗΤΑΝ ΥΠΕΡΟΧΟΙ

Αν εξαιρέσουμε το disk drive οι θύρες με τις οποίες επικοινωνεί ο νέος cpc με τον εξωτερικό κόσμο είναι οι εξής: cartridge slot στα αριστερα σχετικά μικρό και πολύ κομψό, δύο -επιτέλους- θύρες για ψηφιακά joystick και μία για αναλογικό (τύπου PC), έξοδος για εκτυπωτή, expansion port για interfaces, modems και δεύτερο disk drive. Ακόμα μπορείτε να βγάλετε τον στέρεο ήχο σε ενισχυτή. Απουσιάζει όπως θα καταλάβατε η θύρα για σύνδαση του υπολογιστή με κασσετόφωνο και σωστά κατά την γνώμη μας. Φυσικά στα port των joystick μπορείτε να βάλετε mouse, joypads,



Power circuity: εξομαλύνει την παροχή ρεύματος για ασφαλή χρήση του από την κονσόλα.

Crystall: δίνει τον χρόνο σε όλα τα κυκλώματα και η χρήση του δίνει την καλύτερη δυνατή εικόνα σε PAL τηλεοράσεις.



Custom chip: το υπεύθυνο κύκλωμα για τον έλεγχο των sprites, και της gate arrey.

RAM: τα 64κ μνήμης μέσα σε δύο τσιπάκια που αποθηκεύουν data και μνήμη οθόνης.

ΜΙΑ ΜΑΤΙΑ ΣΤΑ ΕΝΔΟΤΕΡΑ

lightpens, light guns και ό,τι άλλο ανάλογο. Ολα τα ανοίγματα που έχει το μηχάνημα είναι πιο προσεγμένα από ότι στον παλιό, κλειστά, έτσι που δεν χαλάνε και δεν σκονίζονται εύκολα. Το disk drive τώρα είναι στο δεξιό μέρος πλάγια, όπως στα 16-bit μηχανήματα και εξακολουθεί να παίρνει τις δισκέτες των 3 ιντσών. Το φωτάκι λειτουργείας βρίσκεται στην θέση του αλλά δεν είναι τοποθετημένο σωστά. Φανερή βελτίωση υπάρχει στο θόρυβο του drive ενώ η ταχύτητά του έχει παραμείνει η ίδια, πραγματικά πολύ γρήγορη.

Z-80: ΖΕΙΣ ΜΟΝΑΧΑ ΔΥΟ ΦΟΡΕΣ

Τα chipάκια στα έγκατα του 6128 plus δεν είναι διαφορετικά από εκείνα του προγόνου του εκτός από αυτό του ήχου που επιτρέπει στέρεο ήχο και την multitasking επεξεργασία του, δίχως δηλαδή να απασχολείται ο επεξεργαστής. Ο Z80 έχει παραμείνει ανέπαφος και τρέχει πάντα στα 4Mhz. 128 K μνήμης υπάρχουν πάλι στο μηχάνημα αλλά η basic δεν συμπεριλαμβάνεται σαν rom μέσα στα κυκλώματα αλλά φορτώνεται από το cartridge που δίνεται μαζί με το μηχάνημα. Αυτό έχει σαν αποτέλεσμα να είναι κάπως πιο σωστά οργανωμένο το εσωτερικό του υπολογιστή. Επίσης έχει διορθωθεί εκείνη η μικρή αδυναμία των CPCs να στέλνουν στον εκτυπωτή μόνο 7-bit και τώρα στέλνουν κανονικά 8. Στο hardware έχει προστεθεί ακόμαηδυνατότητηταναχειρίζεταινectoreγραφικάμεμεγάλη ταχύτητα.

ΓΡΑΦΙΚΑ - Η ΩΡΑΙΑ ΚΑΙ ΤΟ ΤΕΡΑΣ

Ο καινούριος Amstrad συμπεριφέρεται στα γραφικά σαν να έχει διπλή προσωπικότητα: σε ό,τι αφορά τα προγράμματα που παίρνει μέσω disk drive δεν έχει αλλάξει τίποτα και οι δυνατότητές του έχουν παραμείνει ίδιες καθώς τα καινούρια κυκλώματα δεν μπορούν να ελεγχτούν (προς το παρόν;) μέσω του drive. Ετσι παραμένουμε στα 16 χρώματα από παλέτα 27, και τα γνωστά τρία modes 160*200 με 16 χρώματα, 320*200 με 4 χρώματα και 640*200 με 2 χρώματα. Ο cpc plus όμως είναι και κονσόλα με την χρήση των cartridges και εδώ τα πράγματα είναι πολύ, μα πο-



λύ καλά στον τομέα των hardware δυνατοτήτων: κατ'αρχήν έχουμε 16 hardware sprites μεγέθους 16*16 των οποίων η παλέτα και το μέγεθος είναι ανεξάρτητο από το mode της οθόνης και μπορούν να μεγενθυνθούν αυτόματα δύο έως τέσσερεις φορές. Ακόμα μπορούμε να έχουμε 16 χρώματα για τα sprites και 16 για τα υπόλοιπα γραφικά, φτάνοντας έτσι το σύνολο των 32 ταυτόχρονα στην οθόνη! Αν δεν ενθουσιατήκατε ακόμα έχουμε κι συνέχεια: 4096 χρώματα παλέτα, δυνατότητα για split mode οθόνες (δηλαδή μέσω hardware να έχουμε διαφορετικές αναλύσεις πάνω στην ίδια οθόνη), ικανότητα πολύ ομαλού οριζόντιου και κάθετου scrolling. Το αποτέλεσμα των νέων κυκλωμμάτων φαίνεται καθαρά στο Burning Rubber, το παιχνίδι που μέσα στο cartridge συνοδεύει το μηχάνημα. Το game αυτό είναι κατπληκτικό, ξεπερνώντας σε ορισμένες στιγμές τα αντίστοιχα του ST! Πρόκειται για μια παραλλαγή του Wec le mans από την Ocean για να δείξει τις νέες δυνάμεις των plus. Και πραγματικά έτσι είναι: πολλά χρώματα στην οθόνη, αρκετά μεγάλα sprites πάνω στα οποία ο χρωματισμός έσβηνε ομαλά και ένα ανεπανάληπτο animation: όταν βγήτε από τον δρόμο με μεγάλη ταχύτητα και πέσετε πάνω σε μια πινακίδα (που σημειωτέον γράφει ή Amstrad ή Ocean!) το αυτοκίνητό σας πετάγεται στον αέρα, διπλασΐάζεται σχεδόν το μέγεθός του και περιστρέφεται με τόση φυσικότητα και με τέτοια ταχύτητα που ακόμα και άνθρωποι συνηθισμένοι στις επιδόσεις τις Amiga έμειναν κατάπληκτοι (κι αν δεν με πιστεύετε έχω και μάρτυρες!). Ταυτόχρονα βέβαια το παιχνίδι συνεχιζόταν, η οθόνη ανεβοκατέβαινε, διάφορα sprites περνούσαν και ο χώρος μεγενθυνόταν χωρίς την παραμικρή καθυστέρηση. Πάντως θα θέλαμε να ήταν λίγο πιο γρήγορο σαν game, αλλά αυτή είναια μόνον η Α(δοκιμαστική;) αρχή. Ακόμα θα θέλαμε να ξέρουμε σε πιά ανάλυση γραφικών ήταν το game αν και πιστεύουμε ότι ακόμα και μέσα από το cartridge θα χρησιμοποιείται περισσότερο η χαμηλή ανάλυση.

ΗΧΟΣ - ΣΤΗΝ ΚΟΨΗ ΤΟΥ ΞΥΡΑΦΙΟΥ

Ο ήχος είναι δυστυχώς το αδύνατο σημείο του νέου μηχανήματος καθώς υποστηρίζει τρία κανάλια με οκτώ οκτάβες και την ικανότητα να ακούγονται και τα τρία ταυτόχρονα. Ομως κάτι έχει βελτιωθεί και εδώ: κατ'αρχήν έχουμε στέρεο ήχο. Μετά υπάρχει μια multitasking επεξεργασία από το sound chip επιτρέποντας έτσι στην μουσική και τα ηχητικά εφέ να παράγονται χωρίς να ασχολείται μαζί τους ο Z80, πράγμα που θα έχει σαν αποτέλεσμα την καλύτερη εκμετάλευση της μνήμης (512K στο cartridge και φημολογείται ότι θα υπάρξουν cartridges του 1 Mbyte) έτσι ώστε τίποτα δεν αποκλείει την εμφάνιση ποιοτικού sampled speech και digitised ήχων καθώς είναι σίγουρη και η ύπαρξη πολλών μουσικών θεμάτων μεγάλης διάρκειας.

ΕΝΑΣ ΑΛΛΑ ΛΥΚΟΣ

Και τώρα θα γίνουμε λίγο κακοί -αλλά πάντα αντικειμενικοί!- καθώς θα σας πούμε ανοιχτά από πια μημχανήματα είναι καλύτερος ο νέος 6128 plus, μιλώντας πάντα στον χώρο των παιχνιδιών, αφού δυνάμεις του στα επαγγελματικά προγράμματα είναι γνωστές, αν και επειδή δεν είναι κονσόλα τίποτα δεν αποκλείει να δούμε τέτοιου είδους εφαρμογές μέσα από τα cartridges! Λοιπόν ο νέος Amstrad είναι ,με τεραστια διαφορά από τους υπόλοιπους ο καλύτερος 8-bit υπολογιστής. Είναι επίσης ανώτερος από τα PCs και τις περισσότερες 8-bit κονσολες, ισάξιος με τον Atari ST (ο συντάκτης Σεργιάννης θα με φάει!) και αρκετά πιο κάτω από την Amiga και τον Αρχιμήδη. Για την σύγκριση με τον STE δεν μπορούμε να εκφέρουμε γνώμη με ακρίβεια αφού αυτό εξαρτάται περισσότερο από το πότε ο STE θα δείξει τις δυνάμεις του στα games (μα τί κάνουν αυτές οι εταιρίες επιτέλους;). Η προσωπική μας άποψη, λόγω hardware και ήχου, κλίνει φυσικά προς την μεριά του STE.

Ο ΘΕΟΣ ΣΥΓΧΩΡΕΙ - ΤΟ SOFTWARE

ΟΧΙ Msx, Ql (μήπως κανείς φώναξε Αρχιμήδης;), εφιαλτικές στιγμές από το παρελθόν στον χώρο των computer games. Ισχυρά μηχανήματα που εξαφανίστηκαν αφήνοντας πολλούς users δυστυχισμένους, λόγω της έλλειψης software. Και για να λέμε τα πράγματα με το όνομά τους φταέι η έλλειψη παιχνιδιών. Ενας υπολογιστής που προορίζεται για παιχνιδομηχανή όπως αυτοί οι καινούριοι της Amstrad χρειάζονται λοιπόν την μεγαλύτερη δυνατή υποστήριξη στον τομέα αυτό. Πώς τα καταφερε λοιπόν η εταιρία; Με μια λέξη άριστα! Ο 6128 plus και ο 464 plus μπορούν να παίξουν όλα τα παιχνίδια των προγόνων τους χωρίς προβλήματα. Ολα; χμ... στην εισαγωγή του manual η εταιρία δηλώνει πως προσπάθησε να διατηρήσει την συμβατότητα αλλά ίσως μερικά προγράμματα για διαφόρους λόγους να μην τρέχουν. Αυτό θα πει ειλικρίνια, αλλά εμείς δεν αρκεστήκαμε σ'αυτό: δοκιμάσαμε τον 6128 plius με 100 games, utilities, και επαγγελματικές εφαρμογές για να ελέγξουμε την συμβατότητα. Τρία μόνον προγράμματα δεν έτρεξαν, το ένα για λόγο που δεν καταφέραμε να εξακριβώσουμε, το άλλο γιατί είχε πολύπλοκο κλείδωμα (πράγμα που σημαίνει ότι τα χμ, σπασμένα προγράμματα θα έχουν λιγότερα προβλήματα), και το τρίτο γιατί έκανε κλίσεις στο κασσετόφωνο που όπως είπαμε δεν υποστηρίζεται από το νέο μοντέλλο. Ετσι το ποσοστό της συμβατότητας φτάνει το 97% πράγμα εντυπωσιακό, που δείχνει τουλάχιστον ότι το μηχάνημα είναι απαλλαγμένο από bugs. Αν προσθέσουμε ότι η locomotiv basic έχει παραμείνει ανέπαφη και τρέχουν όλα τα προγράμματα που είναι γραμμένα σ'αυτήν καθώς και το ότι τα καινού-

ρια games θα υπολογίζουν το νέο hardware και θα αποφεύγουν κάποια "επικίνδυνα" calls τα προβλήματα αγγίζουν μηδενικό αριθμό. Τί γίνεται όμως με την παραγωγή παιχνιδιών σε cartridges; Προβλέπετε πολύ σύντομα να αρχίσουν να εμφανίζονται σε μεγάλους αριθμούς. Υπολογίζεται ότι μέχρι τα Χριστούγεννα θα υπάρχουν στην αγορά 20 με 40 νέοι τίτλοι σε cartridges από τις μεγαλύτερες εταιρίες, οι οποίες ήδη ύστερα από τις κατάλληλες συμφωνίες εργάζονται πάνω στο θέμα. Ενδεικτικά αναφέρου,με ότι η Ocean θα έχει έτοιμους 12 τίτλους (Shadow warriors, Batman, Operation Thunderbolt, Robocop 2, Chase HQ κτλ) , η US Gold το World of Games, η Titus τα Fire and forget 2 και Crazy cars 2, ακόμα το τρομερό και φοβερό Kick off 2 θα κυκλοφορήσει από την Anco σε μια άριστη έκδοση μέχρι τον Δεκέμβριο, τα Klax και Escape from the planet of the robot monsters από την Domark και ένα Spiderman από την Empire. Ομως σε τί τιμή θα έρθουν τα cartridges; Ευτυχώς ο πρόεδρος της Amstrad, Alan Sugar, έχει δαιμόνιο εμπορικό πνεύμα και σκέφτηκε το εξής πονηρό: εφοδίασε το μηχάνημα, στο port που δέχεται το cartridge, με ένα κύκλωμα που αναγνωρίζει τον κωδικό της Amstrad! Ετσι όποιο game δεν τον έχει δεν θα παίζει! Και γιατί αυτό; μπορεί να αναρωτηθείτε, μα γιατί έτσι θα ελέγχει την παραγωγή των games και επομένως τις τιμές τους. Εξυπνο έ! Πραγματικά, με αυτό τον τρόπο θα αποφύγουμε απαγορευτικές τιμές της τάξης των 12000 δραχμών, που έχουν φτάσει τα παιχνίδια στις κονσόλες(βλέπε Mega drive). Η τιμή τους λοιπόν είναι στην Αγγλια περίπου όσο ενός καλού game των 16-bit και στην Ελλάδα θα εμφανιστούν με τιμές κοντά στις πέντε χιλιάδες δρχ. Μια λογική τιμή για την ποιότητά τους.

ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗ

Το cp/m plus συνοδεύει το μηχάνημα με όλα τα απαραίτητα files για να ξεκινήσετε την καριέρα του πετυ7χημένου user! Η Basic βρίσκεται μέσα στο cartridge και όχι στην rom του μηχανήματος, πράγμα που είναι αρκετά βολικό καθώς μπορεί να εμφανιστεί και να χρησιμοποιείται μια νέα της έκδοση πολύ εύκολα. Να δούμε όμως τι θα πείτε όταν το μικρό αδερφάκι σας καταστρέψει το cartridge με το game δώρο(το Burning rubber) και την Basic. Το μηχάνημα συνοδεύεται ακόμα από ένα joypad για τα πρώτα σας παιχνίδια, το οποίο δεν είναι αξιόλογη κατασκευή, και σίγουρα δεν μπορείτε να πετύχετε κινήσεις ακριβείας ενώ θα σας "χτυπήσει" τα δάχτυλα μετά απο μερικές ώρες χρήσης. Προτιμήστε τα κλασικά joysticks. Τέλος το manual περιέχει 440 σελίδες με τα πρώτα βήματα, τις εντολές της basic και μερικά πράγματα για το λειτουργικό και το hardware χωρίς ουσιαστικές διαφορές από αυτό της προηγούμενης έκδοσης. 464 plus/ GX-4000 Ο 464 plus δεν έχει σοβαρές διαφορές από τον 6128 εκτός από τα 64K μνήμης και το κασετόφωνο στην θέση του drive. Ο,τι έχει σχέση με τα cartridge και την αξία τους ςστα παιχνίδια έχει παραμείνει το ίδιο. Με τον 464, η Amstrad δεν σκοπεύει φυσικά στην απόκτηση νέων αγοραστών αλλά στην απορρόφηση των ήδη χρηστών κασσετοφώνου. Η GX-4000 κονσόλα είναι ένας 464 plus,με modulator για σύνδεση σε τηλεόραση ή RGB monitor και δύο joypads που η εξαιρετική ποιότητα και η χαμηλή τιμή της την κάνουν μια ιδανική αγορά για τους φανατικούς των παιχνιδιών.

ΓΕΝΙΚΑ

Ο νέος CPC Plus είναι ένα εντυπωσιακό μηχάνημα στον τομέα των παιχνιδιών. Ως γνήσιος gamer δεν μπορώ παρά να χαιρετήσω με ενθουσιασμό το γεφύρωμα του disk drive με τα cartridges, των υπολογιστών με τις κονσόλες. Το μηχάνημα δεν έχει κανένα πρόβλημα , έχει πολύ software, μεγάλες δυνατότητες και σίγουρη υποστήριξη. Το μόνο που με προβληματίζει κάπως είναι η τιμή του: 153.300 δραχμές για τον έγχρωμο και 117.900 για τον ασπρόμαυρο (συμπεριλαμβάνεται ο ΦΠΑ) τιμές αντιπροσωπίας, δεν είναι λίγες αν και στα καταστήματα θα τον βρείτε περίπου 10% φτηνότερο. Αν βέβαια είσαστε ήδη κάτοχος ενός παλιού μοντέλου με πολλά games η αγορά του καινούριου σας συμφέρει διπλά. Εγώ πάντως ξέρω ποιό θα είναι το επόμενο computer που θα αγοράσω! Να ευχαριστήσουμε επίσης την Micropolis για το μηχάνημα που μας παραχώρησε για το test. (Η βαθμολογία που ακολουθεί είναι για τον υπολογιστή 6128 plus με βάση το παιχνίδι Burning rubber από cartridge, και έχει διαμορφωθεί με τα αυστηρότερα δυνατά κριτήρια όπου το 100 αντιστοιχεί στις επιδόσεις της Amiga!).



ΓΡΑΦΙΚΑ	79
ΗΧΟΣ	62
ANIMATION	84
ΧΡΩΜΑΤΑ	89
ΤΑΧΥΤΗΤΑ	80
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	80
ΓΕΝΙΚΑ	82



COMPUTER ENTERTAINMENT SHOW

ΤΟΥ Β. ΣΤΑΥΡΙΔΗ

Το USER πάντα κοντά στην ενημερότητα βρέθηκε στην μεγαλύτερη εκθεση της Ευρώπης για οικιακούς υπολογιστές, κονσόλες και παιχνίδια. Στον μεγάλο εκθεσιακό χώρο του Earls Court έγινε το Computer Entairtainment Show (EES), που αντικατέστησε το Personal Computer Show από τα προηγούμενα χρόνια. Ηταν ένα εντυπωσιακό και άριστα οργανωμένο show που δεν είχε και πολύ σχέση με τα δικά μας. Ας δούμε λοιπόν τι μας επιφύλασσε αυτή η επίσκεψη.

Πριν μπούμε στον κυρίως χώρο περάσαμε από το δωμάτιο τύπου για να εξασφαλίσουμε την απαραίτητη κάρτα που θα μας επέτρεπε να κινούμαστε ελεύθερα και να φωτογραφίζουμε χωρίς φόβο να ...συλληφθούμε από κάποιον φύλακα·της έκθεσης. Σχεδόν όλες οι μεγάλες εταιρίες ήταν παρούσες, οι περισσότερες με εντυπωσιακά περίπτερα, καθώς και αρκετές λιγότερο γνωστές.

Αναμεσά τους εταιρίες παιχνιδιών, κατασκευαστές υπολογιστών και περιφερειακών, εκδότες βιβλίων και περιοδικών και μεγάλοι αντιπρόσωποι. Παρακάτω θα εξετάσουμε αναλυτικότερα τα πιο ενδιαφέροντα ή εντυπωσιακά περίπτερα.

Το USER πάντα κοντά στην ενημερότητα βρέθηκε στην μεγαλύτερη εκθεση της Ευρώπης για οικιακούς υπολογιστές, κονσόλες και παιχνίδια. Στον μεγάλο εκθεσιακό χώρο του Earls Court έγινε το Computer Entairtainment Show (EES), που αντικατέστησε το Personal Computer Show από τα προηγούμενα χρόνια. Ηταν ένα εντυπωσιακό και άριστα οργανωμένο show που δεν είχε και πολύ σχέση με τα δικά μας. Ας δούμε λοιπόν τι μας επιφύλασσε αυτή η επίσκεψη.

Πριν μπούμε στον κυρίως χώρο περάσαμε από το δωμάτιο τύπου για να εξασφαλίσουμε την απαραίτητη κάρτα που θα μας επέτρεπε να κινούμαστε ελεύθερα και να φωτογραφίζουμε χωρίς φόβο να ...συλληφθούμε από κάποιον φύλακα της έκθεσης. Σχεδόν όλες οι μεγάλες εταιρίες ήταν παρούσες, οι περισσότερες με εντυπωσιακά περίπτερα, καθώς και αρκετές λιγότερο γνωστές.

Αναμεσά τους εταιρίες παιχνιδιών, κατασκευαστές υπολογιστών και περιφερειακών, εκδότες βιβλίων και περιοδικών και μεγάλοι αντιπρόσωποι.

Παρακάτω θα εξετάσουμε αναλυτικότερα τα πιο ενδιαφέροντα ή εντυπωσιακά περίπτερα.

VIRGIN MASTERTRONIC

Το μεγαλύτερο βάρος στο περίπτερο της Virgin είχε ριχτεί στη SEGA και ειδικότερα στην επίσημη παρουσίαση του Megadrive δηλ. της 16μπιτης παιχνιδομηχανής της ιαπωνικής εταιρίας. Το στήσιμο του περιπτέρου περιλάμβανε πολλά Mastersystem και Megadrive όπου μπορούσε να παίξει όποιος ήθελε. Οπως μας είπε άνθρωπος της Virgin όλο και περισσότερες ευρωπαικές εταιρίες ενδιαφέρονται για το Megadrive και σύντομα μπορεί να δούμε πολύ γνωστούς τίτλους γι' αυτό. Στο τμήμα παιχνιδιών υπήρχαν αρκετές νέες κυκλοφορίες χωρίς τίποτε πραγματικά εντυπωσιακό. Το πιο ενδιαφέρον φαινόταν ο γνωστός μας δικαστής Dredd και το Golden Axe γνωστό από τα coin up.

MICROPROSE

Πολλές νέες κυκλοφορίες από την Microprose (και τις Microstyle, Rainbird, Firebird) αλλά θα σταθούμε σε μερικές. Το Knights of the Sky είναι ένα flight simulation του Α' Παγκοσμίου Πολέμου που υπόσχετα πολλές έντονες συγκινήσεις. Το Silent Service II είναι η συνέχεια του γνωστού μας εξωμοιωτή υποβρυχίου κατά τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο που έρχεται πολύ μεγαλύτερο και με εκπληκτικά VGA γραφικά. Από την Microstyle υπάρχει το International Soccer Challenge, το νέο εκπληκτικό ποδόσφαιρο με τρισδιάστατα γραφικά, και το Rick Dangerous 2 η συνέχεια του πολυ δημοφιλούς και γνωστού σε όλους μας παιχνιδιού. Τέλος από την Rainbird έχουμε το σπουδαίο Betrayal, ένα μοναδικό παιχνίδι στρατηγικής και δράσης, ενώ το σπουδαίο νέο βρίσκεται στη νέα έκδοση του Elite με τρισδιάστατα, εντελώς ανανεωμένα γραφικά και το εκπληκτικό βάθος του κλασσικού αυτού παιχνιδιού.

Το πραγματικά καινούργιο όμως ήταν στο εκπληκτικό coin up F15 Strike Eagle. Επαναστατικής τεχνολογίας τρισδιάστατα γραφικά, 2000 πολύγωνα ανά frame(!) και 30 frames το δευτερόλεπτο(!!) είναι μέρικά από τα χαρακτηριστικά αυτού του μοναδικού επιτεύγματος της Microprose.



PSYGNOSIS

Η γνωστή σε όλους εταιρία είχε ένα περίπτερο που ταίριαζε απόλυτα με την υποβλητική ατμόσφαιρα των παιχνιδιών της. Ξεχώριζαν τα SHADOW OF THE BEAST 2 (δεν χρειάζονται σχόλια!), NITRO (ένα πολύ ωραίο παιχνίδι με αυτοκίνητα), το CARTHAGE (arcade-strategy στην αρχαία Καρχηδώνα) και το εκπληκτικό AWESOME (space game που πρέπει να το δείτε για να με πιστέψετε). Ακόμη υπήρχε το SHADOW OF THE BEAST για Atari ST, που δεν μπορέσαμε όμως να δούμε εκείνη την στιγμή.
Η εταιρία αυτή την στιγμή έχει στρέψει την προσοχή της στις νέες κονσόλες που κυκλοφορούν και ειδικότερα στο CD-TV,το PC Engine και το Megadrive. Αν κρίνουμε από τα παιχνίδια της εταιρίας στους υπολογιστές τότε ας ετοιμαζόμαστε για εντυπωσιακά πράγματα.



Γεμάτο από Sega το περίπτερο της Virgin.

AMSTRAD

Αρκετά μεγάλο το περίπτερο της Amstrad ήταν αφιερωμένο αποκλειστικά στα νέα της μοντέλα. Πρώτη ήταν η κονσόλα GX 4000, ένα πραγματικά εντυπωσιακό μηχάνημα. Hardware scrolling, 32 χρώματα στην οθόνη,υποστήριξη αναλογικών joystick και στερεοφονικός ήχος ήταν μερικά από τα χαρακτηριστικά της. Ακολουθούσαν τα 464+ και 6128+, οι διάδοχοι της πολύ επιτυχημένης στην Ελλάδα σειράς CPC. Με εντελώς ανανεωμένη εξωτερική εμφάνιση, δεν θύμιζαν σε τίποτα τους προγόνους τους εκτός ίσως από την ετικέτα στην κορυφή του πληκτρολογίου. Εσωτερικά πρόκειται για τα γνωστά μας μηχανήματα με ενσωματωμένες όμως όλες τις δυνατότητες του GX 4000 και υποδοχή για cartridge. Ετσι ενώ τα νέα Amstrad παραμένουν συμβατά με τα παλιά, μπορούν να τρέξουν και όλα τα παιχνίδια της νέας κονσόλας. Το πρόβλημα βρίσκεται στο ότι παιχνίδια που να εκμεταλλεύοντα τις νέες δυνατότητες πρέπει να είναι γραμμένα μόνο σε cartridge. Κανείς δεν είναι τέλοιος...
Υπεύθυνος της Amstrad μας διαβεβαίωσε πως με την επίσημη παρουσίαση των νέων μοντέλων θα υπάρχει αρκετό software, ενώ το ενδιαφέρον των εταιριών είναι μεγάλο. Μαζί θα δίνεται το Burnin' Rubber ενώ είδαμε και τα Barbarian, Tennis και άλλα που έδειχναν ομολογουμένως εντυπωσιακά.

MIRRORSOFT

Στο περίπτερο της Mirrorsoft βρισκόταν το κλου της έκθεσης. Ποιό; Μα ποιό άλλο από τα Teenage Mutant Hero Turtles. Το Hero μπήκε στην θέση του κανονικού Ninja γιατί κρίθηκε πολύ βίαιο (αυτή η αγγλική λογοκρισία). Ninja οι όχι πάντως τα χελωνάκια συγκέντρωναν το γενικό ενδιαφέρον και θεωρούνται σαν το μεγαλύτερο licence τηε φετινής χρονιάς. Προσωπικά δεν καταλαβαίνουμε γιατί αλλά...Εκτός όμως από τα πράσινα ζωάκια στο περίπτερο υπήρχαν και άλλα αξιόλογα προγράμματα από την Cinemaware το Wings και την Spectrum Holobyte (δημιουργούς του Falcon) το Flight of the Intruder.

UBISOFT

Η πολύ καλή γαλλική εταιρία είχε αρκετά ενδιαφέροντα πράγματα να επιδείξει. Στην κορυφή βέβαια το Unreal, το μόνο παιχνίδι που, κατά γενική ομολογία, μπορεί να



Το καταπληκτικό F–15 Strike Eagle coin'op.

σταθεί επάξια δίπλα στο Shadow of the Beast. Δεν υπάρχουν πολλά λόγια γι'αυτό, πρέπει να το δείτε οι ίδιοι για να καταλάβετε. Προς το παρόν υπάρχει μόνο για Amiga αλλά θα ακολουθήσουν εκδόσεις και για τους άλλους υπολογιστές.

Εξ'ίσου ενδιαφέρον φαινόταν το BAT, ένα space adventure με τεράστιο βάθος. Σε αυτό θα συναντήσετε αρκετά περίεργα άτομα σαν κι αυτό στην διπλανή φωτογραφία.

Αλλα προγράμματα της εταιρίας ήταν το Night Hunter (βρυκόλακες κλπ) και το RANX με τον γνωστό από τα comics Rank Xerox.

COMMODORE

Το πρώτο πράγμα που ενδιαφερθήκαμε να δούμε ήταν βέβαια το CD-TV.

Προς μεγάλη μας όμως απογοήτευση υπήρχε μόνο ένα, ήταν κλεισμένο σε μια γυάλα και το μόνο που έπαιζε ήταν ένα διαφημιστικό από video. Υπήρχε όμως η νέα κονσόλα παιχνιδιών βασισμένη στο γνωστό, παλιό 64 και που όπως φαίνεται είναι και η μόνη που θα κυκλοφορήσει πριν τα Χριστούγεννα μια και το CD-TV φαίνεται να καθυστερεί. Μαζί με την κονσόλα δίνεται ένα joystick και τέσσερα παιχνίδια (σε cartridges βέβαια) τρία καινούργια (Fiendish Freddy's Big Top Of Fun, Flimbo's Quest και Klax) και ένα παμπάλαιο, το International Soccer. Η Commodore βασίζει την ελπίδες της για την επιτυχία της κονσόλας όχι στην τεχνολογική της πρωτοπορία -φυσικά- αλλά στον ήδη υπάρχοντα τεράστιο αριθμό τίτλων. Σχεδόν όλα τα παιχνίδια του Commodore 64 μπορούν να περαστούν σε cartridge.

Πολλές κονσόλες έχουν πέσει στην αγορά και η μάχη για την επικράτηση της αγοράς προμηνύεται μεγάλη. Η Amiga δεν προβαλλόταν σχεδόν καθόλου, αλλά δεν έχει ανάγκη προβολής έτσι κι αλλιώς.

OCEAN

Οπως πάντα η Ocean είχε μερικούς από τα πιο φανταχτερούς τίτλους με πρώτο και καλύτερο το Robocop 2, που αναμένεται να έχει την ίδια ή μεγαλύτερη επιτυχία από το πρώτο, που κυκλοφόρησε πριν από δύο ακριβώς χρόνια και έμεινε στα charts πάνω από ένα χρόνο. Το παιχνίδι Θα βγει στην αγορά ταυτόχρονα με την ταινία, δηλαδή λίγο πριν τις γιορτές.

Αλλοι τίτλοι που παρουσιάστηκαν ήταν το Nightbreed (βασισμένο σε ταινία τρόμου που κι αυτή θα κυκλοφορήσει σύντομα), το Battle Command (συνέχεια του πολύ επιτυχημένου Carrier Command) και το Billy the Kid (adventure με πρωταγωνιστή τον γνωστό ήρωα της Αγριας Δύσης).

GREMLIN

Ενα από τα πλέον εντυπωσιακά περίπτερα ήταν κι αυτό της Gremlin. Το πρώτο πράγμα που χτύπαγε στο μάτι ήταν μια καμπίνα με δυο τιμόνια, δυο καθίσματα και μια τεράστια οθόνη να παίζει το νέο παιχνίδι της εταιρίας, το Lotus Turbo Esprit.

Το παιχνίδι παίζεται με δύο παίκτες ταυτόχρονα κι έτσι γινόταν ένας διαγωνισμός. Ο καλύτερος χρόνος της ημέρας έπαιρνε ειδικό βραβείο. Στο περίπτερο υπήρχε και μια αληθινή, πανέμορφη Lotus να συμπληρώνει την ωραία εντύπωση.



Σε μια στιγμή επίδειξης , το όνομα του... ROBOCOP

Η Lotus όμως δεν ήταν το μόνο μηχανοκίνητο στο περίπτερο. Υπήρχε και μια αγωνιστική Suzuki, αξίας όπως μας είπαν 25.000 λιρών (περίπου 75 εκατομμύρια δρχ)(!!). Αιτία, όπως πιθανόν θα καταλάβατε, ένα άλλο παιχνίδι της Gremlin, το Team Suzuki. Τέλος είδαμε και μερικά τμήματα από την έκδοση τού Shadow Of The Beast για Amstrad και Spectrum(!).

US GOLD

Από το περίπτερο αυτό απουσίαζαν εντελώς τα ...computers. Το μισό καταλαμβανόταν από μια κ-α-τ-α-π-λ-η-κ-τ-ι-κ-ή Lamborgini Countach. Το υπόλοιπο ήταν γεμάτο από arcades, κυρίως της Capcom, πράγμα που δείχνει την κατεύθυνση της εταιρίας στο κοντινό μέλλον. Ανάμεσά τους ξεχώριζε το E-Swat, ένα πολύ καλό beat-them-up. Σε κατατοπιστικά φυλλάδια που μας δόθηκαν είδαμε και άλλα ενδιαφέροντα πράγματα όπως τα adventures της Delphine (Future Wars, Operation Stealth), παιχνίδια της Access (Mean Streets, Crime Wave) και το πολύ ενδιαφέρον Murder. Από την SSI είδαμε το Dragon Strike, τον πρώτο εξωμοιωτή πτήσης δράκου (!;). Τέλος θυμηθείτε ένα όνομα : The Gold Of The Aztecs.

Οι σπουδαιότερες όμως κυκλοφορίες έρχονταν, ως συνήθως, από την Lucasfilm.



Τα CPC+ μονοπολούσαν το ενδιαφέρον στην Amstrad.

Δύο adventures από τους δημιουργούς του Indiana Jones δεν μπορεί παρά να είναι ενδιαφέροντα. The Secret Of The Monkey Island και Loom είναι τα ονόματά τους. Επί πλέον υπήρχε η συνέχεια του Their Finest Hour, το Secret Weapons Of The Luftwaffe.

D O M A R K

Coin-up υπήρχαν όμως και ακριβώς απέναντι, στο περίπτερο της Domark. Ηταν από την Tengen το Badlands και το Stunrunner. Αν οι μετατροπές για τους υπολογιστές είναι σαν το πρωτότυπα τότε πρέπει οπωσδήποτε να τους ρίξετε μια ματιά. Επίσης παρουσιαζόταν το πρώτο flight simulator της εταιρίας.

Μη περιμένετε όμως κάποιο F19, F29 ή F?? τέλος πάντων.

Η περεστρόικα επίδρασε και στα computer games έτσι έχουμε τον πρώτο εξωμοιωτή σοβιετικού(!) αεροπλάνου, το MIG 29 Fulcrum. Τέλος είδαμε κάποιες πολύ ενδιαφέρουσες συλλογές, το TNT και το Wheels Of Fire.

Το σπουδαιότερο νέο όμως ήταν ότι η Domark ανέλαβε την αντιπροσώπευση των προιόντων της αμερικανικής Broderbund η οποία

στην Ευρώπη μπορεί να μην είναι τόσο γνωστή αλλά στην χώρα της είναι από τις μεγαλύτερες εταρίες του χώρου. Μερικοί από τους τίτλους της είναι το Ancient Art Of War (οι PC users σίγουρα το γνωρίζουν) και η καταπληκτική σειρά Carmen Santiego.

A C C O L A D E

Στο stand τηε Accolade μας περίμενε μια παλιά γνώριμη - και ιδιαίτερα δημοφιλής ανάμεσα στους αναγνώστες του USER. Ποια; Μα φυσικά η Elvira! Εχοντας μείνει άστεγη προσωρινά λόγω της χρεωκοπίας της Tynesoft, βρήκε φιλοξενία στην ...αγκαλιά της αμερικανικής εταιρίας κι έτσι σύντομα θα βρίσκεται κοντά μας.

Από άλλους τίτλους δεν είδαμε τίποτε το ενδιαφέρον εκτός από την computer version του πασίγνωστου επιτραπέζιου παιχνιδιού Stratego.

Στο show βέβαια βρίσκονταν και πολλές άλλες εταιρίες, ο χώρος όμως δεν μας επιτρέπει μια αναλυτικότερη παρουσίαση.

Ξεχώριζαν η Electronic Zoo με το - πολύ δημοφιλές παλαιότερα - Subbuteo, η Mindscape με το Days of Thunder - την νέα ταινία του Tom Cruise - και η Sam Technologies με το - εφτάψυχο - Sam Coupe.

Εξ' ίσου σημαντικές ήταν όμως και η απουσίες όπως της Infogrames και της Electronic Arts, που είχαν όμως ειδικούς χώρους φια τους εμπορικούς επισκέπτες, ενώ έλαμψε με την απουσία της η Atari που πέρσι στον ίδιο χώρο είχε ένα από τα μεγαλύτερα περίπτερα.

Αρκετά ενδιαφέροντα πράγματα, τίποτε όμως πραγματικά καινούργιο και διαφορετικό. Αυτές ήταν με δυό λόγια οι εντυπώσεις μας από την έκθεση όσων αφορά το hardware.

Μόνη ίσως εξαίρεση το CD-TV της Commodore, που κι αυτό δεν το είδαμε καλά καλά.

Κοινή όμως ήταν η διαπίστωση για την έκρηξη της αγοράς όσον αφορά τα game consoles.

Μέσα στα επόμενα χρόνια θα έχουν γίνει πολύ δημοφιλή και κάπου ο χρήστης θα ξεχωρίσει το εργαλείο-υπολογιστή που παίρναι για την δουλειά του και την παιχνιδομηχανή για τον ελεύθερο χρόνο του.

Αντίθετα ήταν τα πράγματα στον τομέα του software.

Εκεί τα πράγματα γίνινται κάθε χρόνο και καλύτερα και βλέπουμε πράγματα που θα ήταν αδιανόητα πριν από λίγο καιρό.

Η εισβολή μάλιστα της τεχνολογίας του compact disc τελευταία, μας κάνει να αναρωτιόμαστε τι έχουν να δούν τα μάτια μας στο μέλλον...



Πλούσιο το περίπτερο της Domark.



Τα χελωνονινζάκια ανάμεσα σε θαυμαστές τους.



Γειά και χαρά, σε όλους τους οπαδούς της στήλης Spell Shop. Και αυτόν το μήνα έχουμε αρκετές προσφορές στο μαγαζάκι μας που όσο πάει αποκτάει όλο και περισσότερους πελάτες.

Αν λοιπόν υποφέρετε από το γνωστό σύνδρομο ΜΑ.ΣΗ.Σ.Α. (που βασανίζει παίκτες που κολάνε σε μαρτυρικά σημεία συγκεκριμένων adventures) τότε ίσως να βρείτε παρακάτω σε κάποιο μας ράφι, το κατάλληλο γιατρικό.

Αλλά ακόμα και αν δεν υπάρχει τότε στείλτε μας την απορία σας και η λύση θα βρεθεί...

Αν πάλι, είστε από αυτούς που δεν "μασάνε", τότε πάρτε χαρτί και εκτυπωτή και στείλτε μας τις λύσεις προβλημάτων συγκεκριμένων adventures που είτε ταλαιπωρούνε κάποιον αναγνώστη της στήλης είτε έχουν παιδέψει εσάς τους ίδιους στο παρελθόν.

Γι'αυτό όπως λέει και η γνωστή λαϊκή παροιμία: Κάνε το καλό και ρίχτο στο... USER!

SPELL SHOP

ΤΟΥ Θ. ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΥ

Η ΛΥΣΗ ΤΟΥ LEISURE SUIT LARRY III

ΜΕΡΟΣ 1

Βρίσκεστε σε μια τεράστια βεράντα, εκεί κάντε READ PLAQUE (+2). Πηγαίνετε τώρα στα αριστερά κυάλια και LOOK IN BINOCULAR (+2). Φύγεται από αυτή την οθόνη και προχωρήστε αριστερά.

Βρίσκεστε στο σπίτι σας, όπου η γυναίκα σας, σας ανακοινώνει ότι χωρίζετε. Φύγεται και πηγαίνετε τρείς οθόνες δεξιά και νοτιοανατολικά. Βρίσκεστε έξω από την δουλειά σας, μπείτε μέσα.

Ο πατέρας της Kalalau σας διώχνει από την δουλειά. Φύγεται και ξαναπηγαίνετε στο σπίτι σας, εκεί OPEN MAIL BOX, LOOK IN MAILBOX, GET CARD (+20). Στην δεξιά οθόνη LOOK, LOOK AROUND, LOOK TREE, GET WOOD (+2). Πηγαίνετε τώρα δύο οθόνες δεξιά και μία κάτω. Εδώ συναντάτε την Tawni, LOOK, LOOK WOMAN, TALK WOMAN, TALK WOMAN, GIVE CARD (+50).

Η Tawni σου δίνει ένα μαχαίρι (+40), πηγαίνετε στην οθόνη με το συντριβάνι.

Κοιτάτε το μαχαίρι, θέλει ακόνισμα. LOOK STAIRS, SHARPEN KNIFE ON STAIRS (+50). Τώρα μια οθόνη αριστερά επάνω και δεξιά. Βρισκόσαστε έξω από το Chip'N Dales. LOOK , LOOK GRASS, CUT GRASS WITH KNIFE (+20), WEAVE GRASS (+30), CARVE WOOD (+50), τώρα έχεις ένα αναμνηστικό του νησιού και μια τοπική φορεσιά.

Πηγαίνετε και πάλι στην οθόνη με το συντιβάνι και μετά μια οθόνη βόρεια. Στην πρώτη καμπίνα μπείτε μέσα και WEAR SKIRT (+10).

Πηγαίνετε στην Tawni και πουλήστε το αναμνηστικό για 20 δολάρια, (+35).

Πηγαίνετε στην καμπίνα που αφίσατε τα ρούχα σας και WEAR CLOTHES. Εξω στην βρύση, LOOK SINK, TURN ON SIGN (+2), GET SHOAP (+2). πηγαίνετε και πάλι στην παραλία και GET TOWEL (+2), USE TOWEL (+30).

Μόλις πάρετε πόντους STAND γιατί θα πεθάνεται από τον ήλιο.

Τώρα πηγαίνετε μέσα στο καζίνο, προχωρήστε βόρεια, πάνω και αριστερά, εδώ LOOK MIRROR (+2). Αριστερά μια οθόνη και στον πορτιέρη TALK TO MAN, SHOW MAGAZINE. Εδώ βρίσκεται και το κλείδωμα της περιπέτειας, δώστε τον αριθμό που σας ζητάει από το manual και μετά GIVE BILL (+50).

Εδώ θα παρακολουθήστε ένα SHOW και αφού τελειώσει βγείτε και πηγαίνετε δε-



ξιά.

Εκεί βλέπεται μια γυναίκα (Cherri Tart) LOOK WOMAN (+5), TALK WOMAN, TALK WOMAN, TELL ABOUT LAND (+25). Φύγεται από το καζίνο και πηγαίνετε στο δικηγορικό γραφείο, (αριστερά, πάνω και πάλι πάνω στην βορειοανατολική γωνία της οθόνης), μπαίνοντας μέσα στο δικηγορικό γραφείο βλέπετε έναν άνδρα, TALK MAN, ASK ABOUT LAND (+30). Τώρα μπαίνετε στο γραφείο της Suzi Cheatem, εκεί SIT, LOOK WOMAN, ASK ABOUT LAND (+30), STAND.

Βγείται έξω από το δικηγορικό γραφείο και αμέσως ξαναμπείτε, στον άνδρα ASK LAND (+20). Πηγαίνετε πίσω στο καζίνο στην πόρτα που είδατε την Cherri και KNOCK DOOR (+25).

Μπαίνετε μέσα και κάνετε έρωτα, ξαφνικά τα φώτα χαμηλώνουν, και το πρόγραμμα ξαναρχίζει, ντύνεστε βιαστικά, φεύγετε και βρίσκεστε στο show ντυμένος σαν την Cherri.. Τώρα δεν σας απομένει τίποτα άλλο από το να χωρέψετε, DANCE.

Μαζεύετε τα λεφτά που πετούν οι θαυμαστές σας (500$) και βγαίνετε έξω (+43). Πηγαίνετε και πάλι στο δικηγορικό γραφείο, έτσι ακριβώς όπως είσαστε. Μπείτε μέσα και στον υπάλληλο ASK DEVORCE, GIVE BILL (+10). Μόλις σας βλέπει η Suzi με αυτά τα ρούχα της ανάβουν τα αίματα, σας πέρνει στο γραφείο της και κάνετε ένα τρελό και γεμάτο αστεία γεγονότα, έρωτα (+100).

Βγείτε και ξαναμπείτε από το δικηγορικό γραφείο και στον υπάλληλο ASK DIVORCE (+20).

Βγείτε έξω από το γραφείο και READ DIVORCE. Βρίσκεται την Keycard της Suzi (+100), TURN OVER CARD (+65), έχει το νούμερο του ντουλαπιού της, No 69 και τρεία διαφορετικά καταστήματα.

Μέσα στο manual θα βρείτε και θα σημειώσετε με την σειρά τον αριθμό σελίδας.

Αυτοί οι τρείς αριθμοί θα σας βοηθήσουν να ανοίξετε το ντουλάπι της Suzi. Τώρα θα πρέπει να πάτε πίσω στο δωμάτιο όπου κάνατε έρωτα με την Cherri, εκεί OPEN DOOR, GET CLOTHES (+25).

Στην συνέχεια βγείτε και πηγαίντε στο μπάρ (όλο δεξιά). Στο μπάρ SIT, LOOK WOMAN (+5), είναι η Patti, SHOW DIVORCE (+100), MAKE LOVE, η Patti δεν δέχετε να κάνετε έρωτα γιατί σας βρίσκει αρκετά χοντρό.

Μετά την αποτυχημένη προσπάθεια σας να κάνετε έρωτα με την Passionate Patti, θα πρέπει σίγουρα να σκεφτείτε σοβαρά τα λόγια της και να πράξετε ανάλογα.

Η Patti σας βρίσκει χοντρούλη και εσείς σίγουρα θα πρέπει να αδυνατίσετε. Πάτε λοιπόν στην Fat City.

Μπαίνοντας μέσα στην Fat City βλέπετε τρείς πόρτες κάνετε open door (+3) στην αριστερή και βρίσκεστε στο δωμάτιο με τα lockers.

Τώρα θα πρέπει να βρείτε το locker με το νούμερο 69, όταν το βρείτε κάνετε open locker και πρέπει να δώσετε τον κωδικό που αποτελείται από τρείς αριθμούς. (+100).

Τώρα κάνετε wear sweats (+4) και πάτε στην αίθουσα γυμναστικής και κάνετε και τις τέσσερεις ασκήσεις (Leg Curl, Beuch Press, Pull Up, Bar Pull) (+100).

Πάτε πάλι πίσω στο ντουλάπι και φοράτε την πετσέτα σας (wear towel), πηγαίνετε στα ντούς και open fancet, use shoap (+60), turn off fancut. Πάτε και πάλι στο ντουλάπι και κάνετε use towel (+22), get spray (+27). Βγαίνετε από το δωμάτιο με τα lockers και πηγαίνετε στην πόρτα που βρίσκεται ακριβώς μπροστά από την είσοδο, open door (+3), μόλις μπείτε μέσα, κοιτάτε την Bambi (look Bambi) και Help Bambi in Video (+99). Κάνετε έρωτα με την Bambi (+3) και μετά πηγαίνετε έξω από το Chip'N Dales. Αριστερά σας βρίσκετε μια σπηλιά, μπείτε μέσα, και LOOK, GET ORCHIDS (+25), WEAVE ORCHIDS (+50), μόλις φτιάξατε ένα Quick Lei.

Πηγαίνετε πίσω στο μπάρ του καζίνο εκεί SIT, LOOK PATTI, TALK PATTI, GIVE QUICK LEI TO PATTI (+100), MAKE LOVE (+100), η Patti δέχετε να κάνετε έρωτα και σας δίνει το κλειδί του διαμερίσματος της. Τώρα φεύγετε και πάτε στο Comedy Hut (μιά οθόνη δεξιά του Chip'N Dales), μπείτε μέσα και πλησιάστε το άδειο τραπέζι, τώρα SIT, GET WINE (+15), αφού παρακολουθήσετε όλο το Show (+100), φυγέτε και πηγαίνετε στο καζίνο.

Στην πρώτη οθόνη μετά την είσοδο κάντε δεξιά και βρίσκεστε στο ανσασέρ, πλησιάστε και PRESS BUTTON, αφού μπείτε μέσα στο ανσασέρ PRESS BUTTON 9 (+4). Οταν θα φτάσετε στο διαμέρισμα πλησιάστε την Patti και SERVE WINE.

Από εδώ και εμπρός αρχίζει μια τεράστια και ευχάριστη κινηματογραφική σκηνή. (+500).

Αφού κάνετε έρωτα με την Patti μια παρεξήγηση μεσολαβεί και σε κάνει να φύγεις, από εδώ και μπρός αναλαμβάνει η Patti.. 2332 / 4000.

DEJA VU

Ο φίλος μας Νίκος Σαμουδάκης ρωτά, όταν πάς στο μπάρ του Joe τί κάνεις..

GO NW, GO TO FIRE ESCAPE, στο σανιδωμένο παράθυρο, HIT BOARD, GO WINDOW, EXAMINE SIEGEL'S DESK. OPEN TELEPHONE, εκεί θα βρείτε ένα κλειδί, το παίρνετε. GO WINDOW, GO SOUTH, GO SW.

Βρίσκεστε στο πίσω μέρος του μπάρ, εκεί EXAMINE DOOR, OPEN PENKNIFE, OPERATE PENKNIFE ON DOOR, η κλειδαριά έσπασε, τώρα OPEN DOOR, OPERATE FLASHLIGHT, ENTER DOOR, OPEN BAR DOOR, GO BAR DOOR, OPEN NW DOOR, GO NW DOOR, OPERATE BOTTLE....

THOMAS SOFT

HOME COMPUTER SOFTWARE



Commodore Amiga

ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΑ ΧΡΗΣΤΗ Η COMMODORE ΠΑΡΕΧΕΙ ΤΗΝ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΑ ΕΠΙΛΟΓΗΣ ΤΟΥ ΚΑΤΑΛΛΗΛΟΥ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΡΓΑΣΙΑ ΣΑΣ ΣΥΣΤΗΜΑ ΤΟΣ ΑΝΑΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΙΣ ΔΕΚΑΔΕΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΤΗΣ AMIGA 2000 ΠΟΥ ΜΕ ΤΟ ΠΛΗΘΟΣ ΤΩΝ ΕΠΕΚΤΑΣΕΩΝ ΤΗΣ ΚΑΛΥΠΤΕΙ ΚΑΘΕ ΕΙΔΟΥΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗ.

ΠΕΝΤΕ ΧΡΟΝΙΑ ΜΕΤΑ ΤΗΝ ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΤΗΣ ΣΤΗΝ ΠΑΓΚΟΣΜΙΑ ΑΓΟΡΑ ΤΩΝ HOME COMPU-TERS Η AMIGA 500 ΠΑΡΑΜΕΝΕΙ Η ΠΡΩΤΗ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΙΚΗ ΜΗΧΑΝΗ ΓΙΑ ΤΟΝ ΑΠΛΟ ΧΡΗΣΤΗ ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΤΟΝ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΑ. ΜΕ ΠΛΗΘΟΣ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ, ΚΑΙ ΨΥΧΑΓΩΓΙΚΟ SOFTWARE.



AMIGA-2000	220000
HARD DISK KIT (20MB)	135000
MEMORY EXP. (2-8MB)	130000
DISK DRIVE 3.5 INTERNALL	31000
PC/XT BRIDGEBOARD	135000
PC/AT BRIDGEBOARD	148000



AMIGA 500	130000
DISK DRIVE 3.5 EXTERNALL	36000
MEMORY EXPANSION 512K	30000
AMIGA-590 HARD DISK (20MB)	135000
MEMORY EXPANSION 2MB INT	140000
TV-MODULATOR	6500

MONIITOR COMMODORE 1084P COLOR HI-RES	76000
MONITOR COMMODORE 1084SP COLOR STEREO HI-RES	85000
MONITOR PHILIPS 8833 COLOR STEREO HI-RES	85000
DISK DRIVE COMMODORE 1011 (3.5) EXTERNALL	38000
DISK DRIVE COMMODORE 1010 (3.5) EXTERNALL	36000
DISK DRIVE SENATOR (3.5)	35000
MOUSE IMAGE (MOUSE FOR AMIGA 500/2000) 280-DPI	11000
DIGI VIEW GOLD V(4.0) PAL VERSION	55000
MASTER SOUND (SOUND SAMPLER FOR AMIGA 500/2000)	28000
MIDI GOLD 500 (MIDI INTERFACE FOR AMIGA 500/2000)	22000
MAXMODEM (MODEM 1200 BPS FOR AMIGA, ATARI ST)	30000
STAR LC-10 II PRINTER	56000
CITIZEN SWIFT-9 PRINTER	82000
STARFIGHTER 2000 JOYSTICK	5500
MICROBLASTER JOYSTICK	4200
C.M.S. JOYSTICK	5500
DD-150L ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΗ (150 DISKS 3.5)	6500
POWER MOUSE (MOUSE FOR ATARI ST/STE)	10500
MOUSEPAD	1000
DISK CLEANER FOR 3.5 DRIVES	1500

ΤΟ ΕΙΔΙΚΟ COMPUTER SHOP ΓΙΑ AMIGA ATARI ST

ΧΙΛΙΑΔΕΣ GAMES ΓΙΑ AMIGA - ATARI ST



ATARI ST PROPO III

ΠΛΗΘΟΣ - ΣΥΝΕΧΟΜΕΝΑ
ΒΑΡΟΣ - ΣΥΜΜΕΤΡΙΚΑ
ΜΟΝΑ/ΖΥΓΑ - ΕΝΑΛΛΑΓΕΣ
ΤΡΙΑΔΕΣ - ΤΕΤΡΑΔΕΣ
ΠΡΩΤΑ / ΔΕΥΤΕΡΑ / ΤΡΙΤΑ
ΒΑΣΙΚΗ ΣΤΗΛΗ
ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΚΑΙ ΕΚΤΥΠΩΣΗ
ΣΕΤ ΤΡΙΑ ΔΕΛΤΙΑ
(ΑΠΛΟ - ΣΥΣΤΗΜΑ- ΝΕΟ ΔΕΛΤΙΟ)
ΔΥΟ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΕΣ
ΤΑΥΤΟΧΡΟΝΑ ΜΕ ΤΗΝ
ΚΥΡΙΩΣ ΚΑΙ ΕΝΑΛΛΑΓΕΣ
ΜΕΤΑΞΥ ΤΟΥΣ ΧΩΡΙΣ ΝΕΑ
ΑΝΑΠΤΥΞΗ

Access MasterCard VISA

MAIL ORDER

ΣΟΛΩΜΟΥ 30 ΑΘΗΝΑ, 106-82, ΤΗΛ./FAX 36.15.362

ΣΥΜΠΑΝ COMPUTERS

MAIL ORDER



FOOTBALLER OF THE YEAR II

AMS/D	2.600
C64/D	2.600
SP/D	2.600
C64/C	1.900
SP/C	1.900

M1 TANK PLATOON

PC 5.25"	7.500
PC 3.5"	7.500

F15 STRIKE EAGLE II

PC 5.25"	6.500
PC 3.5"	6.500



F19 STEALTH FIGHTER

PC 5.25"	7.500
PC 3.5"	7.500

F15 STRIKE EAGLE

ST	3.500
AMS/D	2.600
SP/C	1.900

PIRATES!

PC 5.25"	3.900
PC 3.5"	3.900
AMIGA	3.900
ST	3.900
AMS/D	3.500
C64/D	3.500

TURRICAN

AMIGA	3.500



MICROPROSE SOCCER

PC 5.25"	3.900
PC 3.5"	3.900
AMS/D	2.600
C64/D	2.600
AMS/C	1.900
C64/C	1.900
SP/C	1.900

LARRY III

PC 5.25" + 3.5"	8.400

BLOOD MONEY

PC 5.25"	3.900
PC 3.5"	3.900
AMIGA	3.900
ST	3.900
C64/D	2.600
C64/C	1.900



AIRBORNE RANGER

PC 5.25"	3.900
PC 3.5"	3.900
AMIGA	3.500
ST	3.500
AMS/D	2.600
C64/D	2.600

SIM CITY

PC 5.25"	3.500
PC 3.5"	3.500
AMIGA	3.500

PC 5.25"	3.500
PC 3.5"	3.500
AMIGA	3.500
ST	3.500

INDIANA JONES

ADVENTURE

PC 5.25"	3.500
PC 3.5"	3.500
AMIGA	3.500
ST	3.500



THE KRISTAL

PC 5.25"	6.900
PC 3.5"	6.900
AMIGA	6.900

BATTLE OF BRITAIN

PC 5.25"	3.500
PC 3.5"	3.500
AMIGA	3.500

BLACK TIGER

AMIGA	3.500
ST	3.500
AMS/D	2.500

IT CAME FROM THE DESERT

AMIGA	3.700

ΣΥΜΠΑΝ COMPUTERS MAIL ORDER





ANTHEADS
AMIGA 3.500

LARRY II
PC 5.25" 7.400
AMIGA 7.400
ST 7.400

HEROE'S QUEST
PC 5.25" + 3.5" 8.400
AMIGA 7.400

CODENAME ICEMAN
PC 5.25" + 3.5" 8.400

SPACE QUEST III
PC 5.25" + 3.5" 7.400
AMIGA 7.400
ST 7.400

SPACE QUEST II
AMIGA 6.900
ST 6.900

SPACE QUEST I
ST 6.900

POLICE QUEST I
ST 6.900

POLICE QUEST II
PC 5.25" + 3.5" 7.400
ST 6.900

COLONELS BEQUEST
PC 5.25" + 3.5" 8.400

SHADOW OF THE BEAST
AMIGA 6.400
ST 3.900

KING'S QUEST IV
PC 5.25" + 3.5" 8.400

KING'S QUEST TRIPLE
PC 5.25" + 3.5" 7.400
AMIGA 7.400

CONQUEST OF CAMELOT
PC 5.25" + 3.5" 8.400

MANHUNTER N.Y
PC 5.25" + 3.5" 6.900
ST 5.500

SOCCERIAN
PC-AT 5.25" + 3.5" 8.400



IMPOSSAMOLE
AMIGA 3.500
AMS/D 2.600

NEVER MIND
PC 5.25" 3.900
PC 3.5" 3.900
AMIGA 3.500
ST 3.500

KICK OFF 2
AMIGA 3.700
ST 3.700

HATE
AMS/D 2.600



DARK FUSION
AMS/D 2.600

SUPER SCRAMBLE
AMS/D 2.600

STRYX
PC 5.25" 3.900
PC 3.5" 3.900
AMIGA 3.500
ST 3.500

ESCAPE
AMIGA 3.500
AMS/D 2.600

INFESTATION
AMIGA 3.900
ST 3.900

VENDETTA
AMS/D 2.600

CHRONO QUEST II
AMIGA 6.800
ST............................... 6.800



BRUCE LEE LIVES

PC 5.25" 4500
PC 3.5" 4500

CASTLE MASTER

PC 5.25" 3500
AMS/D 2400

DOUBLE DRAGON II

PC 5.25 3500
AMS/D 2600

SHERMAN M4

PC 5.25" 3500
PC 3.5" 3500
ST 3500



BLOODWYCH

AMS/D 2600

ITALY 1990

AMIGA 3500
ST 3500
AMS/D 2600

CRACK DOWN

AMS/D 2600

SPACE HARRIER II

AMIGA 3500
ST 3500
AMS/D 2600
C64/D 2600
AMS/C 1900
C64/C 1900
SP/C 1900

SEVEN GATES OF JAMBALA

AMIGA 3900
ST 3900

MIDWINTER

AMIGA 4500
ST 4500



STUNT CAR

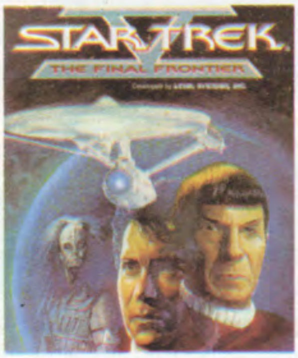
PC 5.25" 3500
PC 3.5" 3500
AMIGA 3500
ST 3500
AMS/D 2600
C64/D 2600
C64/C 1900

QUARTZ

AMIGA 3500
ST 3500

STAR TREK V

PC 5.25" 5200





RED STORM RISING

PC 5.25" 5200
PC 3.5" 5200
AMIGA 4500
ST 4500

KLAX

AMIGA 3500
ST 3500
AMS/D 3500

RICK DANGEROUS

PC 5.25" 3500
PC 3.5" 3500
AMIGA 3500
ST 3500
AMS/D 2600
C64/D 2600
AMS/C 1900
C64/C 1900
SP/C 1900

MR HELI

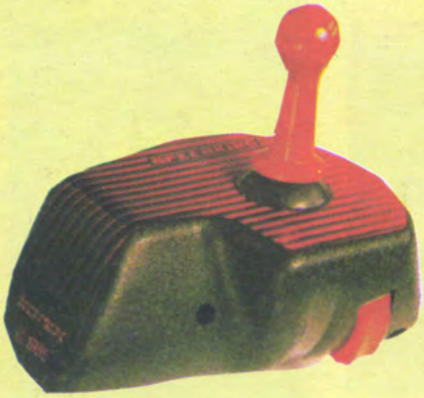
AMS/D 2600
AMS/C 1900
C64/C 1900
SP/C 1900

XENOMORPH

PC 5.25" 5200
PC 3.5" 5200
AMIGA 4500

DRAKKHEN

PC 5.25"+ 3.5" 3.500
AMIGA 3.500
ST 3.500



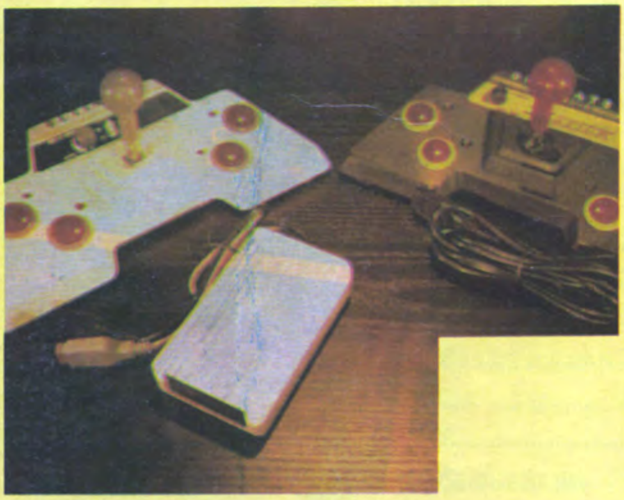
SPEEDKING 2.400



DJOY II 5.300



RACEMAKER 9.300



ULTIMATE 5.600



SPEEDKING IBM 4.300

NAVIGATOR 3.600







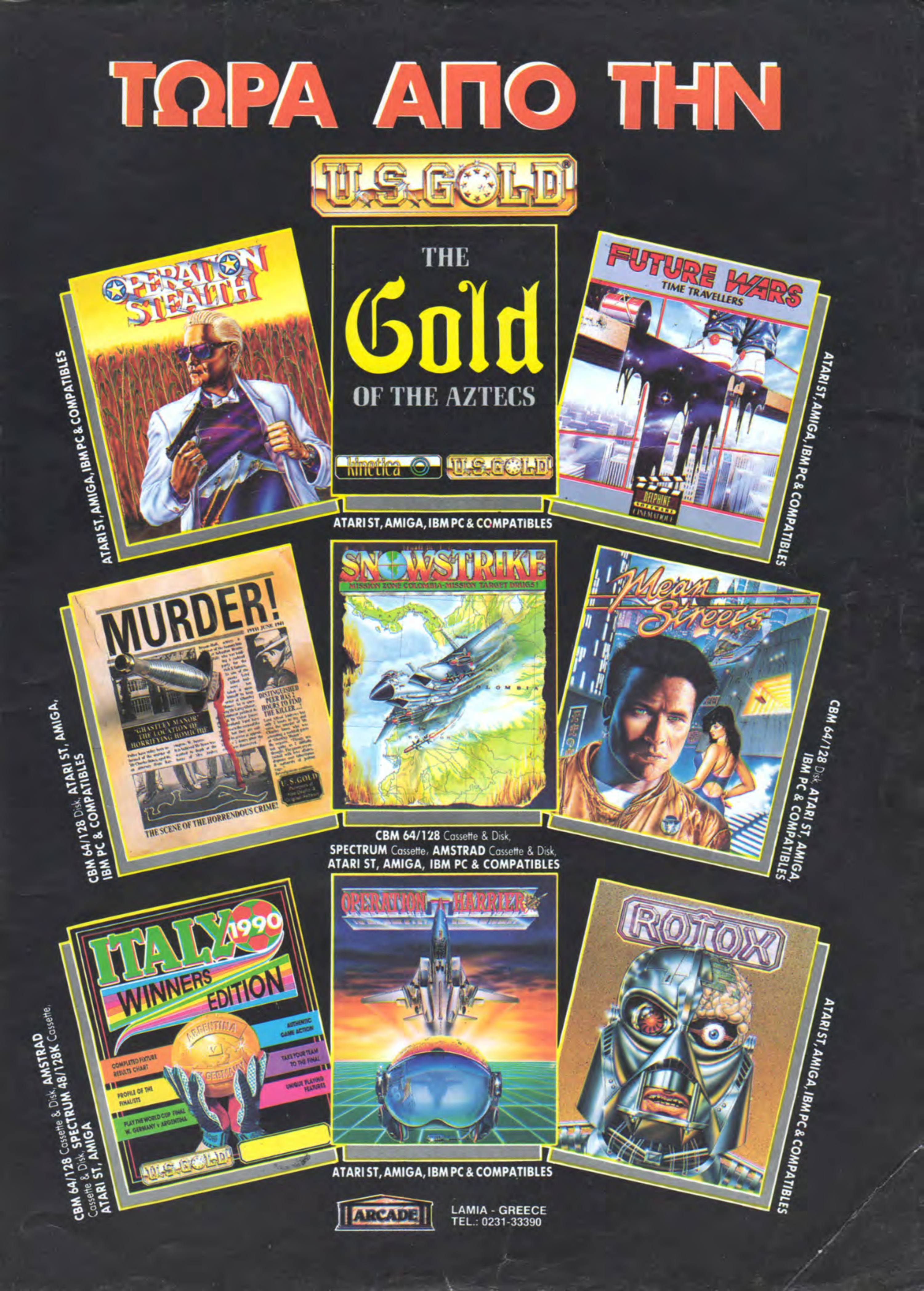
JUNIOR 1.500



SHOOTER 2.400

* ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

* ΓΙΑ ΤΙΣ ΠΑΡΑΓΕΛΙΕΣ ΣΑΣ ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΚΑΙ ΣΤΕΙΛΤΕ ΜΑΣ ΤΟ ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΟΥ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΣΤΗ ΣΕΛΙΔΑ 81


ΤΩΡΑ ΑΠΟ ΤΗΝ
U.S. GOLD
OPERATION STEALTH
ATARI ST, AMIGA, IBM PC & COMPATIBLES
THE Gold OF THE AZTECS
kinetica
U.S. GOLD
ATARI ST, AMIGA, IBM PC & COMPATIBLES
FUTURE WARS
TIME TRAVELLERS
DELPHINE SOFTWARE
ATARI ST, AMIGA, IBM PC & COMPATIBLES
MURDER!
DISTINGUISHED PEER HAS 2 HOURS TO FIND THE KILLER
'GHASTLEY MANOR' THE LOCATION OF HORRIFYING HOMICIDE
THE SCENE OF THE HORRENDOUS CRIME!
U.S. GOLD
CBM 64/128 Disk, ATARI ST, AMIGA, IBM PC & COMPATIBLES
SNOWSTRIKE
MISSION ZONE COLOMBIA-MISSION TARGET DRUGS!
CBM 64/128 Cassette & Disk,
SPECTRUM Cassette, AMSTRAD Cassette & Disk,
ATARI ST, AMIGA, IBM PC & COMPATIBLES
Mean Streets
CBM 64/128 Disk, ATARI ST, AMIGA, IBM PC & COMPATIBLES
ITALY 1990
WINNERS EDITION
AUTHENTIC GAME ACTION
COMPLETED FIXTURE RESULTS CHART
TAKE YOUR TEAM TO THE FINAL
PROFILE OF THE FINALISTS
UNIQUE PLAYING FEATURES
PLAY THE WORLD CUP FINAL W. GERMANY v ARGENTINA
U.S. GOLD
CBM 64/128 Cassette & Disk, AMSTRAD Cassette & Disk, SPECTRUM 48/128K Cassette, ATARI ST, AMIGA
OPERATION HARRIER
ATARI ST, AMIGA, IBM PC & COMPATIBLES
ROTOX
ATARI ST, AMIGA, IBM PC & COMPATIBLES
ARCADE
LAMIA - GREECE
TEL.: 0231-33390